

10-2018

دراسة و رأي

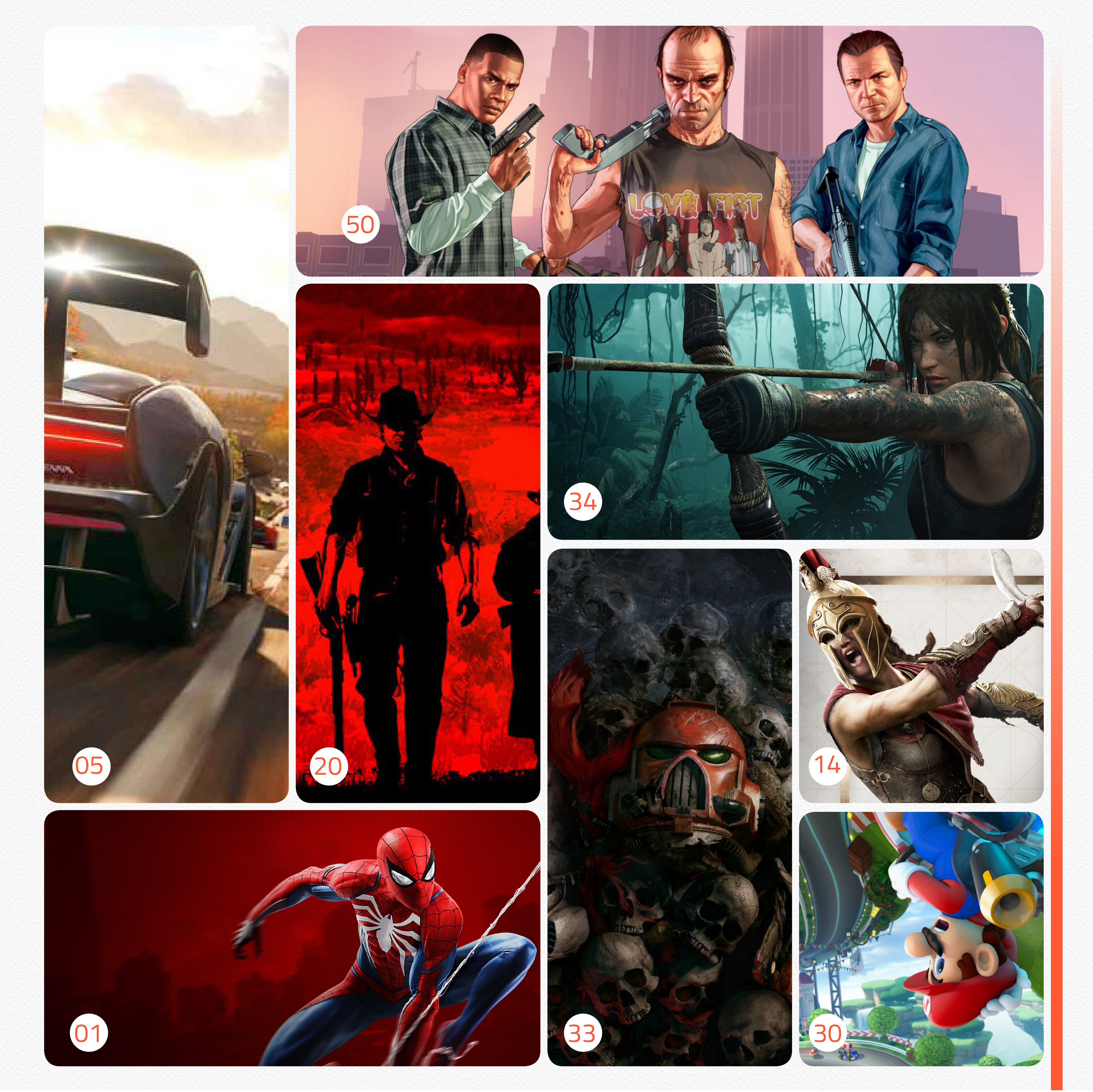
هل العاب الفيديو
لها دور في تنمية الميول
العنيف لدى الاشخاص..؟

مراجعة

ASSASSIN'S CREED
ODYSSEY
و
SHADOW OF
THE TOMB RAIDER

تقرير مفصل

RED DEAD REDEMPTION II



المحتويات

01 جرعة اخبارية

05 العاب لا تنسى

14 مراجعة Assassin's Creed Odyssey

20 تقرير عن Red Dead Redemption 2

30 توب فايف ''TOP 5''

33 العاب الفيديو وتأثيرها علينا ''دراسة''

34 مراجعة Shadow of the Tomb Raider

50 خمس حقائق ''GTA 5''


جرعة إجبارية



تعرف على المبلغ الذي انفقته سوني للترويج للعبة Spider-Man عبر اعلانات التلفزيون فقط

يوميا تظهر اعلانات العاب الفيديو امامنا سواء على الانترنت او على التلفاز او وسائل التواصل الاجتماعي خصوصا تلك الالعاب القادمة من شركات كبيرة تمتلك ما يكفي من الاموال للترويج لمنتجاتها و من بين هذه الشركات هي سوني التى على ما يبدو انفقت مبلغ ليس بقليل على اهم حصرياتها على جهاز البلايستيشن 4 و لكن لعبة Spider-Man كانت الابرز من بين هذه الحصريات التي حصلت على الحصة الاكبر من اموال الترويج.

مؤسسة iSpot.tv المتخصصة في تتبع الاعلانات التلفزيونية للشركات قالت في تقريرها الاخير ان شركة سوني و لعبة Spider-Man قد احتلا المركز الاول من حيث نسبة و تكلفة الاعلانات التي ظهرت على التلفاز خلال شهر سبتمبر الماضي و حسب التقرير فقد انفقت سوني مبلغ قدر بـ 24.2 مليون دولار على الاعلانات المرئية على التلفاز و كان معظم هذا المبلغ قد انفق على الترويج للعبة Spider-Man.

مقابل هذا المبلغ فقد احتلت اعلانات سوني و لعبة Spider-Man المركز الاول بمعدل 2900 بث لتسعة انواع مختلفة من الاعلانات حققت 1.1 مليار مشاهدة خلال شهر سبتمبر فقط بينما جائت شركة مايكروسوفت في المركز الثاني بمبلغ انفاق قدر بـ 8.2 مليون دولار كان معظمة قد تم انفاقة للترويج لالعاب من الطرف الثالث مثل Shadow of the Tomb Raider و NBA 2K19 و في المركز الثالث جائت شركة نينتيندو بمبلغ 4.45 مليون دولار.

لا شك في ان سوني قد انفقت اضعاف هذا المبلغ للترويج للعبة عبر وسائل اخرى و لكن ايضا لا شك ان اللعب قد حققت نجاح كبير حيث بلغت مبيعاتها في الايام الثلاثة الاولى للاطلاق 3.3 مليون نسخة و مازالت اللعب تحصل على المزيد من الاقبال خلال فترة ما بعد الاطلاق و نتوقع ان تتم تغطية جميع هذه المبالغ التي انفقتها سوني للترويج للعبة و تحقق ارباح كبيرة.

اخيرا سنتمكن من تغير اسم المستخدم PSN Online ID و البداية ليست للجميع

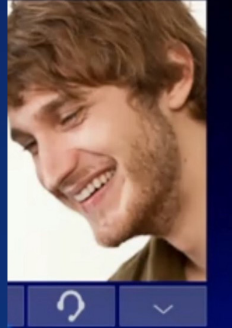
اذا بعد التسريبات و الاشاعات سوني تعلن رسميا عن توفير امكانية تغير اسم المستخدم PSN Online ID و البداية ستكون من خلال مرحلة تجريبية ستنطلق في نهاية شهر نوفمبر القادم.

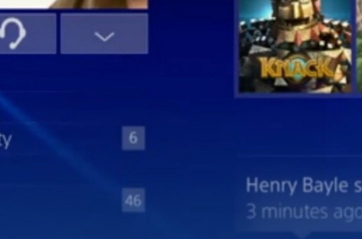
البيتا التجريبية ستكون مخصصة فقط لمن تمكن من تجربة نسخة البيتا للتحديث 6.00 و ستستمر لعدة شهور على ان يتم توفيرها للعامة في وقت مبكر من العام القادم 2019.

بالطبع ستكون هناك عدة شروط مرتبطة بامكانية تغير اسم المستخدم PSN Online ID اولها ان المرة الاولى للتغير ستكون مجانية بينما في المرات الاخرى ستكون مدفوعة و سيتوجب عليك دفع مبلغ 10 دولارات في كل مرة بينما اذا كنت مشترك في خدمة البلس فسوف يتوجب عليك دفع نصف هذا المبلغ.

ايضا و الجيد انه لن تكون هناك محدودية في عدد المرات و ستتوفر ايضا لك امكانية اظهار اسمك القديم بجانب الجديد خلال عملية الضبط التي ستكون من خلال جهاز البلايستيشن 4 و لكن هذا الخيار سيتوفر لك لمرة واحدة فقط.

الخاصية الجديدة ستدعم جميع الالعاب التي صدرت بعد الاول من ابريل الماضي و عدد كبير من الالعاب التي صدرت قبل ذلك و لكن ليس كل الالعاب قد تدعم هذه الخاصية و ايضا اذا واجهت اي مشكلة بعد تغيرك للاسم فيمكنك الرجوع الى الاسم القديم في اي وقت و بدون اي تكلفة اضافية.







نظام اختيار جنس شخصية اللعب في سلسلة Assassin’s Creed سيستمر في الاجزاء المستقبلية

لم يتبقى الا ايام قليلة على موعد اطلاق لعبة Assassin’s Creed Odyssey التي تعد نقلة جديدة و مختلفة عن ما اعتدناه في الاجزاء السابقة من توجه اعمق الى اسلوب الار بي جي و نظام اللعب و لكن ايضا اللعبة ستقدم لنا امكانية اختيار الشخصية التي تريد ان تبدأ بها مغامرتك.

في Assassin’s Creed Odyssey ستتمكن من اختيار اما اللعب بشخصية ذكر (اليكسيوس) او شخصية انثى (كساندرا) لتبدأ المغامرة في عالم اليونان القديم و تحدد قراراتك التي ستقرر مصيرك في هذه المغامرة و لكن يبدو ان يوبي سوفت تريد ان تجعل بعض الاشياء عناصر اساسية حتى في اجزاء اللعبة القادمة و هذا ما صرح به سكوت فيليبس من يوبي سوفت لموقع GamesIndustry الليلة الماضية.

قد يكون فيليبس صادق في حديثه فهذه الخطوة قد تساهم في كسر عنصر التكرار و الملل الذي بدأ يصيب جمهور اللعبة الامر الذي دفع يوبي سوفت الى الغاء فكرة اطلاق اللعبة بشكل سنوي و لكن هل محاولتها الجديدة هذه ستنجح في ارجاع جمهور اللعبة اليها ؟ هذا ما سنراه عندما تصدر اللعبة في 5 اكتوبر القادم و نذكر ان اللعبة في الوقت الحالي تحت التقيم مع فريق VGA4A و باذن الله سنضع المراجعة الكاملة للعبة في الموقع يوم الاثنين القادم فانتظرونا..

> **اعتقد انه سيكون خطأ فادح ان نقيد جمهورنا و محبي السلسلة عن باقي الالعاب الاخرى, انا لا اعلم لما يجب علينا العودة الى الوراء كل ما علينا فعله هو الاستمرار في التقدم و جلب المزيد من المعجبين الينا لكي يعيشوا تجربتهم الخاصة.**

Call of Duty: Black Ops4 محتوى ما بعد الاطلاق سيكون حصري للبلايستيشن 4 اولا

نحن نعلم انه يوجد شراكة تسويقية بين سوني و اكتفجين فيما يخص لعبة Call of Duty: Black Ops 4 و هذه الشراكة بطبيعة الحال ستخول سوني من الحصول على محتوى حصري خاص باللعبة و لكن يبدو ان الامر لن يكون محدود على محتوى معين بل سيشمل كل شيء سيصدر للعبة Call of Duty: Black Ops 4 في مرحلة ما بعد الاطلاق.

نعم هذا صحيح فقد تم الاعلان رسميا بان كل المحتوى الذي سيتم اطلاقة للعبة بعد اطلاقها في 12 اكتوبر سيكون حصري لمدة اسبوع واحد فقط على البلايستيشن 4 على ان يصدر فيما بعد على باقي المنصات الاخرى.

يذكر ان ترايارك ستعمل على اصدار محتوى متجدد بشكل مستمر للعبة مثل خرائط جديدة و شخصيات و دعم طور الباتل رويال Blackout و ايضا جلب المزيد من Events و غير ذلك من اسلحة و معدات لطوري الاونلاين و الباتل رويال و ايضا محتوى قصصي جديد لطور الزومبي.

يبدو ان حصرية المحتوى الاضافي سيتم التعامل معها بشكل مختلف من الان فصاعدا و لكن نتمنى ان لا تذهب الامور في اتجاه الحصرية المطلقة في يوم من الايام.

لعبة Call of Duty: Black Ops 4 متوفرة الان على البلايستيشن 4 و الاكسبوكس وان و الحاسب الشخصي

العاب ستجعل شهر اكتوبر لا ينسى من ذاكرة

4

يشـهد الربـع الاخيـر مـن هـذا العـام اطـلاق عـدد كبيـر مـن العناويـن المنتظـرة و التـي تعـد مـن اقـوى العـاب العـام ان لـم يكـون الجيـل بالكامـل و هنـا فـي هـذا التقريـر لـن اتحـدث الا عـن اهـم ٥ عناويـن لا يمكـن لاي شـخص يطلـق علـى نفسـة لاعـب ان يفوتهـا ابـدا.

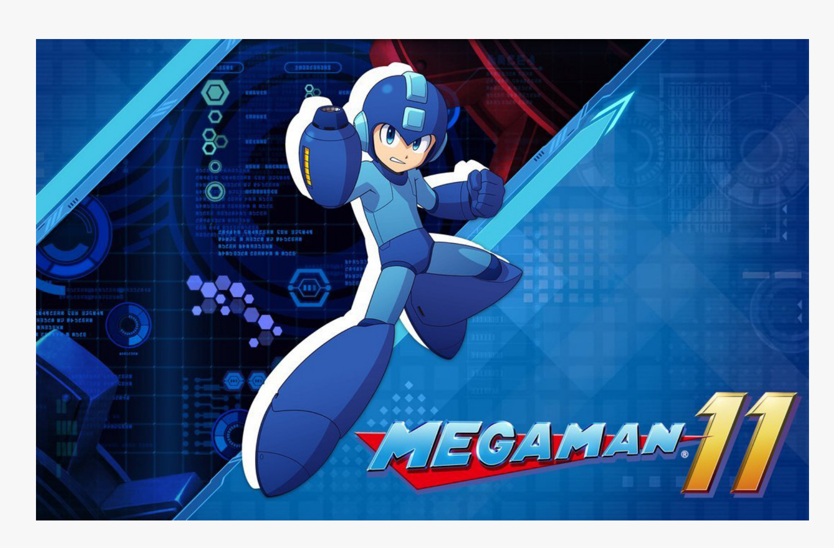
شـهر اكتوبـر سـقدم لنـا عـدد كبيـر مـن الالعـاب و لكـن الكثيـر منـا لا يمكنـه شـراء جميـع هـذه الالعـاب علـى الاقـل حتـى نهايـة العـام لذلـك سـاضع لـك هنـا ٥ العـاب لا يمكـن ان تفـوت هـذا الشـهر و انصـح بـان تدخـر اموالـك مـن الان حتـى تكـون قـادر علـى شـراء علـى الاقـل قبـل نهايـة العـام, دعونـا نبـدأ..

Assassin's Creed Odyssey

الكثيـر منـا يفكـر جديـا بـان يفـوت هـذا الجـزء مـن السلسـلة بسـبب انـه تشـبع منهـا و لكـن هـذه المـرة سـتقدم اللعبـة تجربـة مختلفـة اكثـر عمـق مـن اي جـزء مـن اجـزاء السلسـلة السـابقة, فـاذا كنـت مـن محبـي العـاب الار بـي جـي فسـتقدم لـك لعبـة Assassin's Creed Odyssey هـذه التجربـة بالاسـلوب و الطريقـة التـي ستناسـب عشـاق السلسـلة و محبـي العـاب الار بـي جـي

Mega Man 11

اخيـرا بعـد انتظـار طويـل مـن عشـاق سلسـلة Mega Man كابكـوم تطلـق الجـزء الجديـد للعبـة الاول علـى اجهـزة الجيـل الحالـي, لنشـهد عـودة المدمـر الازرق الـذي يعـود مـرة اخـرى بقدراتـه الخارقـة علـى تبطئـة الوقـت و شـحن اسـلحته لشـن ضربـات ساحقة فـي واحـدة مـن افضـل العـاب المنصـات علـى مـر التاريـخ,





Red Dead Redemption 2

اخيـرا بعـد انتظـار اكثـر مـن ٨ سـنوات روكسـتار تقـرر ان تقـدم لنـا خلاصـة افكارهـا و ابداعاتهـا فـي واحـدة مـن اكثـر العـاب الجيـل انتظـارا, لعبـة رعـاة البقـر الاقـوى دائمـا Red Dead Redemption تعـود الينـا بجـزء جديـد يأخذنـا بالزمـن الـى الـوراء لنعيـش اكثـر اللحظـات الحرجـة لعالـم العصابـات و قطـاع الطـرق و سنشـهد بـدء انهيـار عصابـة داتـش فاندرليـنـد احـد اشـهر عصابـات تلـك الفتـرة.



Forza Horizon 4

لـن اخطـئ عندمـا اقـول ان لعبـة Forza Horizon ٤ هـي افضل لعبـة سـباق سـيارات تصـدر لهـذا العـام و لـم ابالـغ اذا قلـت الافضـل فـي الجيـل كلـه, فاسـتيديو PlayGround لـم يدخـر اي جهـود لجعـل اللعبـة تسـطع علـى جهـاز الاكسـبوكس وان و تقـدم افضـل رسـومات يمكـن ان نراهـا فـي لعبـة سـيارات و افضـل سـباقات تحـدي متنوعـة يمكنـك ان تحصـل عليهـا علـى اجهـزة الجيـل الحالـي



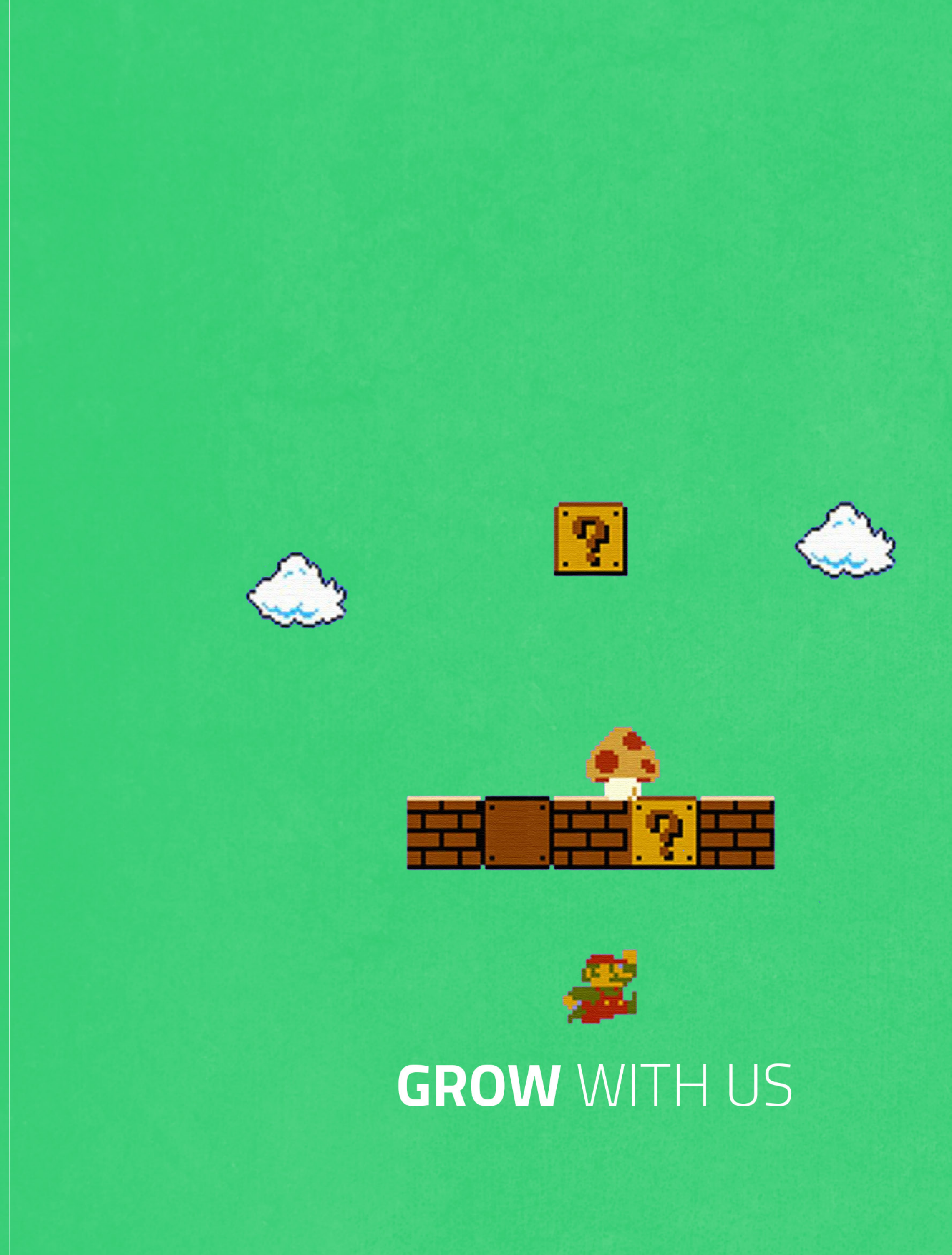


لن يكون هناك PlayStation Experience هذا العام!!

اذا اعلنت سوني قبل قليل انها لن تنوي عقد حدثها السنوي الخاص PlayStation Experience او PSX و الذي تستعرض فيه بشكل كبير الكثير من عناوينها القادمة و ايضا تكشف فيه عن مشاريعها الجديدة و لكن يبدو ان سوني هذا العام ليس لديها الكثير لتقدمة لجمهورها.
شون لايدين رئيس استيديوهات سوني قال خلال بودكاست Play-Station Blogcast اليوم ان شركة سوني لا تريد ان ترفع مستوى التوقعات لجمهورها حول حدث هذا العام و في المقابل لن يكون هناك الكثير لنكشف عنه و اضاف نحن لا نريد ان نجلب الكثير من جمهورنا من حول العالم الى مدينة لوس انجلوس من اجل لا شيء يستحق حضورهم لذلك كان القرار صعب للغاية و لكن في النهاية هذا هو القرار الصائب.

شون اضاف ان سوني العام الماضي كان لديها الكثير من العناوين الكبيرة التي تستحق ان تعقد من اجلها حدث خاص نهاية العام مثل Spider-Man و God of War و Detroit و غيرها من العناوين الكبيرة التي تم استعراضها لاول مرة او كشف المزيد من التفاصيل عنها و لكن هذا العام تحدثنا عن كل شيء و تم الكشف عن الكثير من التفاصيل حول العناوين القادمة مثل Days gone و Dreams و كل شيء اصبح مكشوف الان.

حدث PlayStation Experience كان من المفترض له ان يعقد في شهر ديسمبر القادم و لكن الان اصبح اقرب معرض لنا هو E3 2019 الذي سيعقد في شهر يونيو من العام القادم.



مشروع Rocksteady القادم سيكون مخصص لاجهزة البلايستيشن 5 و الاكسبوكس سكارليت..

استيديو Rocksteady الذي قدم لنا سلسلة Batman Arkham المميزة مازال متكتم حول مشروعة القادم و الذي لم يكشف عنه منذ ان اطلق اخر العابه Batman: Arkham Knight عام 2015 و منذ ذلك الحين لم نحصل الا على الشائعات فقط و التي تحدثت عن ان لعبتهم القادمة ستكون مبنية على فكرة سلسلة Superman و لكن دون اي تأكيدات رسمية.

الان تظهر اشاعة جديدة تتحدث عن ان مشروع Rocksteady ليست لعبة Super-man بل سيكون مشروع متعلق بسلسلة Justice League المعروفة و هناك كم كبير من التفاصيل التي بدات تظهر على الانترنت بدايتها جائت عبر موقع 4chan الذي ذكر ان مشروعهم القادم سيكون لعبة Justice League و ستصدر العام القادم و لكن المفاجأة الثانية هي انها ستكون مخصصة للجيل القادم من الاجهزة المنزلية و ليست لهذا الجيل.

> **مشروعهم القادم سيكون لعبة Justice League**

هذا يعني ان لعبة Justice League التي ستصدر العام القادم 2019 ستصدر لجهاز البلايستيشن 5 و الاكسبوكس سكارليت و بالتالي اذا صدقت الشائعات فهذا يعني اننا سنرى اجهزة الجيل الجديد خلال العام القادم على الاقل كما تحدثت الشائعات باننا ربما نرى الاكسبوكس سكارليت يصدر نهاية عام 2019 في محاولة لاستباق سوني في خطوة دخولها الى الجيل التالي و قد تكون لعبة Justice League احد عناوين الاطلاق حينها.

مازال الامر مجرد تسريبات رغم عمق التفاصيل التي وصلتنا و لكن بما انه لا يوجد اي مصدر رسمي يؤكد لنا هذه التفاصيل فيبقى الامر تحت مظلة الشائعات الى حين تأكيده من مصدر رسمي او موثوق.





لعبة Halo Infinite لن تدعم نظام Microtransaction

اعلن استيديو 343Industries المطور للعبة Halo Infinite مؤخرا عن حاجته لضم المزيد من المطورين الى الاستيديو و لكن ما جذب انتباه الكثير في هذا الاعلان هو وجود كلمة Microtransactions الامر الذي اثار قلق و غضب الكثير من جمهور اللعبة.

رغم ان المطور و في فترة سابقة رد على هذه التخوفات بان صناديق التجميع في اللعبة لن تدعم الشراء باموال حقيقية الا ان هذه التخوفات بقيت و مازال الاستيديو يتلقى المزيد من الانتقادات حول الامر مما دفع مدير المجتمعات لاستيديو 343Industries برايان جاراد ليضع حد لهذه التخوفات حيث صرح ان اللعبة لن تحتوي على دعم لنظام microtransactions و اكد ايضا ان الاستيديو في الاساس لا يمتلك خبرة في زرع نظام بيع داخل اللعبة.

اذا بهذا التصريح يمكن ان نقول ان الامر اصبح منتهي و على جمهور اللعبة ان يطمئنوا من حيث هذه النقطة و نتمنى في القريب العاجل ان نسمع المزيد عن اللعبة و المحتوى الذي ستقدمة لنا و ربمت اطار زمني لموعد الاطلاق رغم ان التوقعات تتحدث بان اللعبة لن تكون على الجيل الحالي لاجهزة اكسبوكس.

جون ماريستون و بيل ويليامسون سيحصلان على صوتهما الاصلي في لعبة Red Dead Redemption 2

ضمن التفاصيل الجديدة التي شدت انتباهي خلال متابعتي لتغطية اخبار لعبة Red Dead Redemption 2 هي ان جون ماريستون و بيل ويليامسون سيحصلان على صوتهما الاصلي في اللعبة.

ما اقصده هنا و حسب احد الاعلامين الذين تمكنوا من تجربة اللعبة فان المؤدي الصوتي لجون ماريستون بطل الجزء الاول للعبة Rob Wiethoff سيعود من جديد لتأدية صوت جون في Red Dead Redemption 2 و ايضا بيل ويليامسون هو الاخر سيحظى بعودة المؤدي الصوتي له من الجزء الاول Steve J. Palmer.

لا ادري ما اذا كان مرور اكثر من 8 سنوات على الجزء الاول سيجعل صوتهما ينغير و لكن في كل الاحوال مع تقدمهما في السن و عودة اللعبة الى الوراء قد يحدث فارق واضح حيث سيعود جون ماريستون و بيل ويليامسون في هذا الجزء الجديد اقل سنا و لكن في المقابل Rob Wiethoff و Steve J. Palmer سيعودا اكبر سنا فكيف سيبدو الامر!!

من الجيد ان نرى عودة جديدة لكل من Rob Wiethoff و Steve J. Palmer و متشوق لارى كيف سيتقنا دوريهما في الجزء الجديد و كيف سيكون وقع صوت جون و بيل على اذاننا عندما نسمعهما لاول مرة في 26 اكتوبر الجاري موعد اطلاق اللعبة على البلايستيشن 4 و الاكسبوكس وان.

Death Stranding
تحصل على شخصيتين جديدتين

كشف كوجيما خلال فعاليات معرض TGS 2018 عن عرض جديد للعبته القادمة Death Stranding و بجانب ذلك تم الكشف عن اثنتين من الشخصيات الجديدة التي ستتواجد في اللعبة بشكل رسمي.



الشخصية الثانية و هو الرجل الذي يرتدي القناع الذهبي 'the man in the golden mask" و الذي قام بدورة الممثل الصوتي Troy Baker و سيقوم باداء الصوتي له في النسخة اليابانية بواسطة Satoshi Mikami و هو يعمل في نفس الشركة التي يعمل فيها سام ولكنه سيكون خصم له.

ايضا حصلت اللعبة على صور فنية من تصميم Yoji Shinkawa تظهر الشخصيات التي تم تأكيد تواجدها حتى الان في اللعبة



الشخصية الاولى و التي سيقوم بدورها Tommie Earl Jenkins بينما سيقوم بدورها في النسخة اليابانية Akio Otsuka الذي قام بدور شخصية سوليد سنيك, اسم الشخصية الجديدة مازال سري و لم يكشف عنه و لكنه سيكون رئيس سام بطل اللعبة و سيتم الكشف عن تفاصيل اكثر عنه في وقت لاحق.

تتزايد التسريبات حول جهاز سوني القادم بلايستيشن 5 مع اقتراب انتهاء العمر الافتراضي لجهاز البلايستيشن 4 الذي دخل بالفعل المرحلة الاخيرة في دورة حياته حسب تصريحات سوني الاخيرة, و اليوم ربما يكون دليل على ان جهاز البلايستيشن 5 سيدعم خاصية Backward Compatibility لالعاب البلايستيشن 4 و ربما جميع العاب عائلة البلايستيشن السابقة.

حسب بعض المصادر فقد قامت سوني بتسجيل علامة تجارية غامضة تتحدث عن محاكي لالعاب صدرت في السابق و تحسين و معالجة جودة الرسومات مع امكانية اعادة تشغيلها على شاشات بوضوح عالي.

هذا الوصف جاء تحت اسم ''Remastering by Emulation" و قد يكون القصد هنا احتواء البلايستيشن 5 على محاكي يمكنه من تشغيل العاب الاجيال السابقة لعائلة البلايستيشن مع تحسين في الاداء و ربما الجودة بالاعتماد على نظام معالجة لرسومات هذه الالعاب و اعادة بثها على شاشات HD او 4K.

رغم ان سوني لن تتردد في دعم تشغيل العاب البلايستيشن 4 على البلايستيشن 5 كون هذه الخاصية من اكثر الخصائص التي يتطلع لها جمهور بلايستيشن و ايضا لا ننسى ان شركة AMD هي من اشرفت على بناء وحدة APU لاجهزة بلايستيشن 4 و هي التي تعمل حاليا على بناء الوحدة الجديدة لجهاز البلايسيتشن 5 لذلك خاصية دعم العاب البلايستيشن 4 على الجهاز الجديد امر بديهي و لا مفر منه و لكن يبقى الامر معقد بعض الشيء لتشغيل العاب البلايستيشن 3 و 2 و 1 على البلايستيشن 5 و التي قد تحتاج الى محاكي يعمل بشكل منفصل.



قد يكون هذا دليل يثبت ان البلايستيشن 5 سيدعم خاصية Backward Compatibility



Assassin’s Creed Odyssey | مراجعة



عودة جديدة الى عالم القتلة المأجورين و لكن هذه المرة بنكهة الحروب اليونانية التي شهدت مواجهات بين اطراف قاتلت بكل نبالة و بسالة من اجل توصيل رسالتها و عقيدتها و انا اقصد الحرب الشهيرة بين اليونانيين و اسبارتا و التي حفرت في كتب التاريخ الى يومنا هذا، لعبة Assassin's Creed Odyssey ستأخذنا الى عام 431 قبل الميلاد بالتحديد الى الحرب البيلوبونيسية من اجل إنقاذ اليونان من طائفة كوزموس.

قد ينظر البعض الى ان اللعبة هي مجرد جزء جديد لسلسلة Assassin's Creed و لكن قد تكون مخطئ الى حد ما فبعد تجربتنا للعبة لاكثر من 30 ساعة تبين لنا كيف يختلف هذا الجزء عن الاجزاء السابقة و قد وضع استيديو يوبيسوفت كيبيك المطور لهذا الجزء الكثير من التوجهات الجديدة في اللعبة و التي ستجعلها مختلفة عن باقي اجزاء السلسلة و اعطائها عمق اكبر سواء في اسلوب اللعب او في السرد القصصي و ان شاء الله سنتناول هذا الشيء خلال مراجعتنا للعبة.

قصة اللعبة ستدور من منظورين هذه المرة، اما من منظور اليكسيوس او من منظور كساندرا و كلاهما سيبدئان مغامرتهما كمرتزقة يقاتلون من اجل المال و لن يكون هناك اختلافات كبيرة في القصة الاساسية للعبة سوى ما يتعلق بالقرارات التي ستتخذها خلال مغامرتك و ايضا بعض الاختلافات المتعلقة بتاريخ كل شخصية.

المميز في قصة اللعبة انها ستتطور مع الوقت و سيكون لك دور في وضع الاحداث حسب اختيارك للقرارات و هذه احد اهم المميزات الجديدة التي ستعطيك تجربة مختلفة عن الاجزاء السابقة حيث و اثناء الحوارات الاساسية في اللعبة ستضعك امام عدة قرارات ستنتج عنها احداث مختلفة و بالطبع ستؤثر على مسار القصة و لكن لدي ملاحظة هنا بهذا الشأن و هي ان الخيارات المؤثرة دائمة كانت قليلة و كأن اللعبة او القصة ليست مؤهلة لذلك العمق الذي قد يظنه البعض فكثير من الاحيان ترى الاختيارات هي مجرد استفسار من شخصيتك عن طبيعة المهمة او مجرد جمع معلومات عنها ليس اكثر و في النهاية سيكون القرار اما بتنفيذها او رفضها و اذا كانت مهمة قصصية اساسية فلن يظهر لك اختيار الرفض و ستكتفي اللعبة باعطائك اختيارات تفسر نوع المهمة على شكل اسئلة يوجهها بطل اللعبة الى الشخصية الاخرى و في النهاية سيتوجب عليك قبولها حتى تكمل مغامرتك.

دائما تكون الاختيارات الاساسية المؤثرة في مسار القصة مميزة باللون الاصفر عن القرارات الاخرى العادية و في اغلب الاحيان تكون اما بالموافقة او الرفض و هذا الامر ستشاهده كثيرا في المهمات الجانبية بينما المهمات الاساسية فلن ترى اختيار الرفض كثيرا.

ما اريد ان اصل اليه هنا هو انه رغم ان اللعبة ستقدم لك بعض التدخل في تحديد مسار الاحداث لكن لا تتوقع الكثير من العمق كما في بعض العاب الار بي جي الاخرى.



الشيء الاخر الذي سيشهد تعمق اكبر من السابق هو اسلوب اللعب الذي اصبح يعتمد بشكل كبير على تطوير قدراتك من اجل ان تكون شخصيتك قادرة على المواجهة و قد يكون هذا النظام ذكي في بعض النواحي و لكن ممل من نواحي اخرى و ان اقصد بذلك انك في كثير من الاحيان و بالاخص اذا كنت تركز على اتمام المهمات الاساسية للقصة حيث ستجد نفسك في مواجهة اعداء يفوقونك من حيث المستوى فاذا كان خصمك يفوقك بمستويين او اكثر فقد تجد صعوبة في القتال و الذي قد يصل الى حد المستحيل في بعض الاحيان و من هنا سيتوجب عليك ان ترقي مستوى شخصيتك و لن يكون امامك الا البدء في تنفيذ المهمات الجانبية الصغيرة و التي ستمنحك نقاط خبرة و ايضا ستخولك للحصل على دروع و اسلحة مميزة.



ايضا نظام المواجهة المباشر اصبح يعتمد على القتال لمدة طويلة كما في العاب الار بي جي الاخرى حيث ستجد نفسك تقضي وقت طويل في مقارعة احد الاعداء و ستعتمد على نظام تلافي الضربات ”Dodge‘ و الانتظار لتنفيذ ضربتك و هكذا و هذا سيعطي صعوبة في اللعب بعض الشيء.

العمق الاخر الذي ستلاحظه في اللعبة هو ما يتعلق بتطوير قدرات و مهارات الشخصية حيث سيكون لديك في البداية المستوى العام و الذي يتوجب عليك رفعة بشكل مستمر حتى تتمكن من مواجهة الاعداء في المهمات الرئيسية و قد تحدثت عن ذلك في السابق الشيء الاخر هو شجرة المهارات التي ستركز على تطوير 3 عناصر في اسلوب اللعب و هي الصياد او ”hunter‘ حيث ستنمي قدرات الشخصية الخاصة بالرماية و اطلاق الاسهم و المحارب ”warrior‘ و التي ستنمي قدرات القتال و الالتحامات و اخيرا القاتل ”assassin‘ و التي ستنمي قدرات التسلل و المباغتة.

هذه القدرات الثلاثة بعضها سيعمل بشكل تلقائي و بعضها سيتطلب منك ان تستخدمها في وقت محدد حيث يمكن تثبيت ما تريده من هذه القدرات من خلال قائمة اختيارات موزعة على زر L1 و L2 و في كل ضغطة زر ستظهر لك قائمة سريعة تحتوي على 4 عناصر من المهارات التي قمت بتحديدها سابق لاستخدامها بشكل مباشر و بعد استخدام اي منها سيتطلب الامر انتظار شحن القدرة لاستخدامها مرة اخرى.

ايضا سيكون هناك عتاد مثل الرماح و السيوف و الدروع التي ستحصل عليها عند اتمامك اي من المهمات الرئيسية او الفرعية و هذه المعدات ستحتاج الى تطوير او ترقية و يمكن فعل ذلك من خلال التوجه الى احد الحدادين الذين سيظهروا على الخريطة حيث ستتمكن من بيع او شراء ما تريد من الاسلحة و المعدات باستخدام عملة اللعبة ’دراخما“ و لكن حاول ان تكون مناسبة لمستوى شخصيتك حتى تتمكن من استخدامها بشكل مباشر و الاستفادة منه.

يمكن جمع المعادن الثمينة و الاخشاب و جلود الحيوانات من الصيد و الاستفادة منها في بيعها للحدادين و الاستفادة من ثمنها في شراء ما تريد من معدات.

الاسلحة و الدروع سيكون لها نظام ترقية خاص بها يعرف بالنقوش حيث ستتمكن من خلال استخدام المعادن الثمينة التي تجمعها من عالم اللعبة من ترقية قدرات هذه الاسلحة و الدروع بتقوية الاثر الذي تحدثه اثناء القتال.



ايضا ما يميز اللعبة و يعطي متعة اكثر في اللعب هو وجود ما يعرف بالمرتزقة او صيادي المكافئات الذي يتم الاستعانة بهم من قبل بعض الاعداء من اجل ملاحقتك و القضاء عليهم و غالبا ما تكون المواجهة مع هؤلاء المرتزقة صعبة و تحتاج الى ممارسة جيدة منك في القتال و المباغتة حتى تتجنب ضرباتهم القاتلة و لكن تتمكن من التغلب عليهم يجب ان يكون مستوى شخصيتك اما مساوي او اكبر من مستوى الخصم بينما اذا كان المستوى بعيد عنه فانصحك بعدم مواجهتهم و انتظر حتى ترفع من مستواك بانجاز المزيد من المهمات الرئيسية و الجانبية و مواجهتهم بعد ذلك.

المرتزقة سيكون لهم عداد في يمين اسفل الشاشة و كلما ازداد اللون الاحمر في هذا العداد كلما زادت حدة البحث عنك و ستتمكن من الاقتراب منها و الانتقال الى القتال المباشر على سطح سفينة الاعداء و تقضي على الجنود و قائدهم و تستولي عليها.

ايضا سفينتك تحتاج الى تطوير و تعتمد فكرة التطوير على 3 عناصر هي ’الترسانة” و التي تتضمن الجنود و اسلحتهم ذات المدى البعيد حيث ستستخدمها في المواجهات البعيدة المدى و ’ضرر الاسلحة” التي ستستخدمها في القتال سواء الرماح و الاسهم او قوة الاصطدام التي يمكن من خلالها سحق السفن المعادية و احداث ضرر كبير فيها و اخير ’قدرة التحمل” للطاقم و للسفينة و عليك اثناء اللعب التركيز على تطوير هذه القدرات الخاصة بالسفينة حتى تتمكن من مواجهة اعتى السفن الحربية التي ستقابلها خلال تنقلك بين



احتمالية ان تصادف احدهم في طريقك تصبح كبيرة و المواجهة تصبح حتمية.

بالطبع Assassin’s Creed Odyssey ستأخذنا مرة اخرى الى المعارك البحرية التي اصبحت جزء من السلسلة على ما اعتقد ولن نراها تختفي قريبا و لكن تعتبر اضافة رائعة تعطي بعض التغير في اجواء اللعبة حيث ستتمكن من الحصول على سفينتك الخاصة و الاستعانة بطاقم للقتال و تعتمد المعارك البحرية على طريقتين الاول هي اضعاف سفينة الخصم باطلاق السهام و الرماح عليها (لم تكون المدافع موجودة في ذلك الوقت) حيث ستتمكن من رصد نقطة ضعف السفينة المعادية و توجيه الضربات عليها حتى توقفها و من ثم الجزر و المدن في عالم اللعبة.

ايضا سيكون هناك امكانية لتطوير طاقم السفينة و تحديد قادة على الطاقم و يمكنك ان تحصل على القادة المخضرمين من خلال مواجهاتك مع الاعداء حيث ستتوفر لك الامكانية عند هزيمتهم العرض عليهم للعمل ضمن طاقمك و بعد ضمهم يمكن الاستفادة من خبراتهم في القتالو اذا كان مستوى هذه الشخصية مرتفع فيمكنك تعينه كملازم لقيادة الجنود و القتال و هذا سيرفع مستوى ترسانتك الحربية.

بالمناسبة سيكون لديك الصقر الخاص بك و الذي سيمكنك من رصد و تحديد الاهداف فاذا كنت تفكر في الوصول الى هدف ما داخل احد ثكنات الاعداء فسوف تتمكن بمساعدة الصقر من تحديد مواقع و مستويات الجنود و مواقع الصناديق الكبيرة التي تقدم لك غنائم ثمينة و ايضا تحدد مكان هدفك سواء كان شخص او غنيمة و بكل صراحة كنت اعتمد عليه بشكل كامل في كل مرة اريد فيها الوصول الى هدفي فهو يمكنني من اخذ مشهد من الاعلى لكل شيء يدور داخل مواقع الاعداء المحصنة.

هناك الكثير من المهمات التي تتطلب منك انقاذ رهينة او الحصول على غنيمة و كنت استخدم اسلوب التخفي لانجاز مثل هذه المهمات بحيث اقلل من المواجهة التي قد تضعك امام اكثر من خصم في نفس الوقت و قد يكون الامر مستحيل في هزيمتهم خصوصا اذا كان مستواهم اعلى من مستواك لذلك انصح في هذه الحالة باتباع اسلوب التسلل بحيث تقوم برصد المكان باستخدام الصقر و البحث عن المكان الاقل حراسة و تبدأ اقتحامك من خلاله وصولا الى هدفك و بعض الاحيان قد يتطلب الامر القضاء على بعض الجنود في طريقك باسلوب خفي و دن ان يشعر اي احد بوجودك.

رسومات اللعبة جيدة ولكنها ليست بالمستوى الذي كنت اتوقعة و ربما يكون التركيز فقط على تصميم الشخصيات الرئيسية بحيث يتم اعطائها المزيد من التفاصيل و في بعض الاحيان كنت الاحظ تدني في المستوى و احيان اخرى ارى تحسن و لكن في جميع الاحوال مازال مستوى الرسومات لم يصل الى مستوى بعض الالعاب الاخرى خصوصا العناوين الحصرية و لم يرتقي كثيرا عن مستوى رسومات الجزء الاخير.

ايضا واجهت بعض المشاكل في اللعبة خصوصا مشكل جمود الشاشة التي دفعت جهاز البلايستيشن 4 الخاص بي للتوقف فجأة و الخروج الى الواجهة الرئيسية و ايضا عدة مرات اجبرت على اطفاء الجهاز و اعادة تشغيله من اجل حل هذه المشكلة و اتمنى ان يتم اصلاح هذه المشكلة ربما بتحديث صغير عند الاطلاق.



- قصة اللعبة عميقة و مشوقة.
- نظام اختيار القرارات اعطى اللعبة بعد جديد و عمق اكبر.
- الكثير من القدرات و المهارات التي يمكن تطويرها و تؤثر على اسلوب اللعب.
- فكرة المرتزقة تضع اللاعب في تحدي كبير.
- دعم اللغة العربية على شكل ترجمة للقوائم و الحوارات.

- بعض القرارات في الحوارات ليست مؤثرة و تؤدي الى مسار واحد فقط
- مشاكل تقنية تتسبب في خروجك من اللعبة.
- رسومات اللعبة ليست بالمستوى المطلوب.

7.5

جيدجدا

لعبة Assassin›s Creed Odyssey تعد نقلة جديدة للسلسلة و تعطي مجال للتوسع في تقديم القصة و مشاركة اللاعب في تحديد مصير او مسار بعض الاحداث و لكن مازالت اللعبة تحتاج لوضع المزيد من الجهد خصوصا في اسلوب اللعب و اعتقد ان هذا الامر متعلق بمحرك اللعبة الذي يحتاج الى تحديث او ربما تغير بينما نظام اختيار القرارات رغم انه خطوة جيدة في السلسلة الا انه يفتقر الى العمق المرجوا منه.

5 حقائق حول Assassin's Creed Odyssey تعرف عليها

رغم ان يوبي سوفت قد اكدت ان لعبة Assassin's Creed لن يتم اطلاقها بشكل سنوي الان ان هذا القرار لم يتم تطبيقه مع لعبة Assassin's Creed Odyssey التي ستصدر بعد عام واحد من صدور Assassin's Creed Origins و يبدو ان يوبي سوفت تريد ان تقدم اللعبة لنا من جديد و باسلوب مختلف و هذا هو سر عدم التزامها بما صرحت به في السابق.

لعبة Assassin's Creed Odyssey ستقدم تجربة لن اقول انها مختلفة عن اجزاء السلسلة السابقة و لكنها اكثر عمق ربما فيما يتعلق بطريقة سرد القصة التي اصبحت الان تعتمد على القرارات و بالتالي قد تؤثر على مسار الاحداث في النهاية.

في هذا التقرير ساضع لكم 5 حقائق حول اللعبة و التي قد تكون بمثابة ارشاد للبعض منكم و الذي يفكر في شراء اللعبة او لا.

1 اختيار الشخصيات

احد اهم عناصر العاب الار بي جي هي انها تمكنك من اختيار شخصيتك و بنائها من الصفر مثل تحديد الجنس و الشكل و لون الشعر و البشرة و التدخل في تحديد الكثير من التفاصيل في ملامح الشخصية و لكن هذا لن يكون متواجد في لعبة Assassin's Creed Odyssey و كل ما ستتمكن من فعلة هو فقط الاختيار بين شخصية اليكسيوس الذكر او كساندرا الانثوية و بالطبع سيكون لكل شخصية مسار قصصي محدد و لكن لن تخرج عن سيناريو محدد و موحد للشخصيتين.

2 عمق اكبر في نظام الار بي جي

تتميز العاب الار بي جي بعدة عناصر عن باقي الالعاب الاخرى و اهم هذه العناصر هي اختيار القرارات التي ستؤثر بدورها على قصة اللعبة و مسار الاحداث و هذه احد العناصر التي ستتواجد في لعبة As-sassin's Creed Odyssey بحيث خلال الحوارات و انتقاء المهمات من بعض الشخصيات سيتوجب عليك اختيار بعض القرارات و التي ستصب في النهاية في توجه قصة اللعبة و لكن لا نعلم حتى الان هل ستؤثر على نهاية القصة او بمعنى اخر هل ستكون هناك نهايات متعددة مختلفة حسب طريقتك في اختيار قراراتك ام لا.

ايضا ستقدم اللعبة نظام تعديل و تطوير لاسلحة و المعدات موسع هذه المرة و ستكون هناك عدة اسلحة و معدات مثل الدروع ستحصل عليها من عالم اللعبة او شرائها و هي مصنفة حسب قوتها و لكن مرتبطة بمستوى شخصيتك و لن تكون قادر على استخدامها الا اذا كان مستوى الشخصية مؤهل لذلك.

ايضا ستتمكن من ترقية هذه الاسلحة و دعم قوتها حسب عناصر اخرى اعمق لن اتطرق لها الان و لكن سأتحدث عنها في مراجعتنا الكاملة للعبة قريبا.

3 عودة المعارك البحرية من جديد

نعم ها صحيح فيديو ان المعارك البحرية فكرة لن تتخلى عنها يوبي سوفت في سلسلة Assassin's Creed و سيكون لها تواجد كبير في Assassin's Creed Odyssey و بالطبع سيتوجب عليك ترقية قدرات السفينة من حيث العتاد و الدروع و ايضا يمكنك ان تكلف بعض المقاتلين من الاعداء بعد هزيمتك بان يعملوا لصالحك بحيث تستفيد من خبراتهم في القتال البحري.

4 اسلوب اللعب اصبح اصعب من اي وقت مضى

اللعبة بعد ان اصبحت تعمد بشكل اساسي على اسلوب الار بي جي اصبح من الضروري التركيز على تطوير قدرات الشخصية و التركيز بشكل كبير على تطوير المعدات و الاسلحة من اجل ان تجعل المواجهة مع الاعداء اسهل و اكثر كفائة, فاذا كان مستوى الاعداء يفوق مستوى شخصيتك بمستويين او اكثر فسوف تجد صعوبة كبيرة في هزيمتهم خصوصا في المواجهة لن تكون وجها لوجه مع شخصية واحدة و في الاغلب ستجد نفسك امام عدد كبير من الاعداء في نفس الوقت.

5 نسخة مخصصة للشرق الاوسط مع دعم للغة العربية

كالمعتاد و الشكر موصول الى فريق يوبي سوفت الشرق الاوسط الذي يضع كل جهوده في عدم منع العاب الشركة في منطقة الشرق الاوسط حيث رغم ان لعبة Assassin's Creed Odyssey ستحتوي على مشاهد غير لائقة الا ان الشرق الاوسط سيحصل على نسخة منقحة و خالية من هذه المشاهد دون التاثير على محتوى اللعبة.

ايضا سيتم دعم اللغة العربية في اللعبة على شكل ترجمة للقوائم و المحادثات و لكن لن تكون هناك دبلجة صوتية للحوارات و نريد ان ننوه هنا انه فقط النسخة المخصصة للشرق الاوسط هي التي ستدعم اللغة العربية و التي يمكن شرائها من المتاجر المحلية بحيث تحمل العلامة الصفراء المميزة كما تشاهدون في الصورة بينما النسخ الرقمية فيتوجب عليك شرائها من خلال المتجر العربي سواء على الاكسبوكس وان او البلايستيشن 4.

هذه اهم 5 حقائق حول لعبة Assassin's Creed Odyssey التي يتوجب عليك التعرف عليها قبل شرائك للعبة التي ستصدر في 5 اكتوبر القادم على البلايستيشن 4 و الاكسبوكس وان و الحاسب الشخصي.



نسخة مخصصة للشرق الاوسط مع دعم للغة العربية

اسلوب اللعب اصبح اصعب من اي وقت مضى



RED DEAD REDEMPTION 2

ايام قليلة من موعد قرأتك لهذه التقرير الشامل حول لعبة Red Dead Redemption ٢ و ستكون اللعبة في الاسواق و متاحة للجميع عبر منصتي البلايستيشن ٤ و الاكسبوكس وان و هنا سنقوم بوضعك على كل شيء تم تأكيده حول اللعبة من مصادر رسمية سواء فيما يخص القصة او اسلوب اللعب او عالم اللعبة...الخ

> عالم اللعبة سيتفاعل مع كل تصرفاتك و لكن لكل شخص طريقته الخاصة لردة فعله في حال كان شاهد على احد المواقف لارثر مورجان

Red Dead Redemption 2
ليس من السهل ان تفر من مكان الجريمة

الناشر : تيك تو | موعد الاطلاق : 26/10/2018

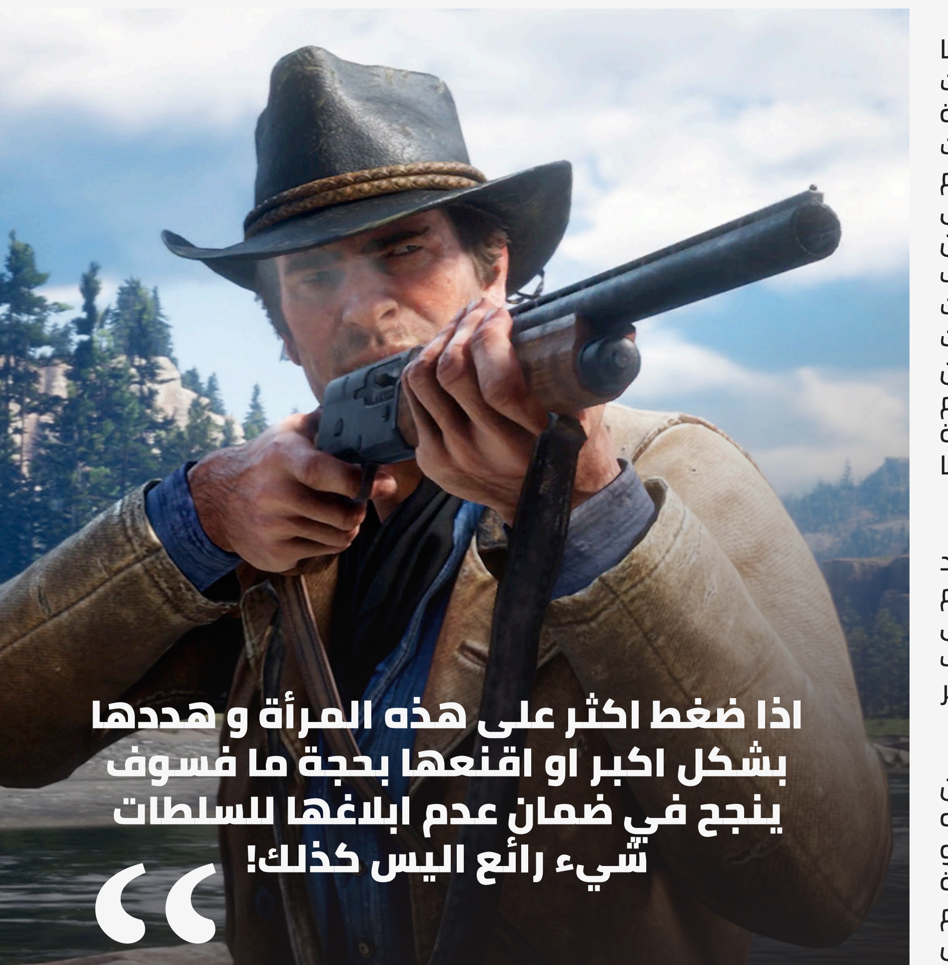
المطور: روكستار جيمز | الاجهزة : PS4-XBOX ONE

ستضعك لعبة Red Dead Redemption 2 في دور شخصية ارثر مورجان احد رجال العصابات الهاربين من التحضر الذي بدأ يجتاح امريكا القديمة و ينقلها الى مستوى الدول المتحضرة التي تخضع لطائلة القانون و لكن ارثر و عصابة فاندر ليند التي عاشت و تكرست حياة افرادها على السرقة و السطو لم يتسطيعوا التأقلم مع هذه التغيرات و فضلوا ان يكونوا خارج القانون.

من اجل ذلك روكستار قامت ببناء عالم متفاعل الى ابعد الحدود حيث ستجد كل شيء فيه يراقبك و يتفاعل مع تصرفات و لكن الامر ليس بهذه البساطة و قد تذهب الامور الى ما هو ابعد من ذلك بكثير, و هذا ما شاهدناه في عروض اللعبة و لكن انطباعات بعض الاعلاميين الاخيرة الذين تمكنوا من تجربة اللعبة اعطتنا الكثير من التفاصيل الجديدة التي كنا نجهلها عن اللعبة او زادت حماسنا لها.

احد المحررين في موقع جيم سبوت و الذي تمكن من تجربة اللعبة لمدة ساعة و نصف قال ان عالم اللعبة سيتفاعل مع كل تصرفاتك و لكن لكل شخص طريقته الخاصة لردة فعله في حال كان شاهد على احد المواقف لارثر مورجان, فاذا ارتكب ارثر خطأ ما اودى بحياة شخص او تعدي على احد الاشخاص فستكون هناك ردات فعل مختلفة من الناس حولك فنهم من سيتغضى عن الامر و كأنه لم يرى شيء و اخرين سوف يتذكرون ذلك و سوف يندفعوا لابلاغ السلطات عن الحادثة بينما قد يتجرأ بعضهم لاعتراض طريقك.

و في تلك اللحظة ظهرت علامة على الشاشة تفيد بان هناك شخص ما قد شاهد الحادثة بالكامل و عندما التفت وجدت امرأة بدأت تصرخ ثم بدأت بالجري مبتعدة عن المكان كردة فعل من الخوف



و قمت بملاحقتها فورا و عندما اقتربت منها الى حد معين اطلقت رصاصة في الهواء فتوقفت المرأة من شدة الخوف و عندما اقتربت منها ظهرة القائمة الخاصة بنظام المحادثات الجديدة و التي تشير الى بعض التصرفات السريعة التي يمكن لارثر ان يتخذها في بعض المواقف و قد اخترت امر "تهديد" فتحدثت المرأة بانها لن تخبر احد بما حدث و ستبقى فمها مغلق مهما كان لذلك قررت ان اتركها تذهب رغم حسب وصف الاعلامي كانت نبرة صوتها و هي تتحدث تشير الى انها تكذب.

بعد ان تركنا المرأة تهرب و بعد عدة لحظات جائنا تنبيه بانه تم ابلاغ السلطات عن حادثة قتل في المنطقة و تم وضع بعض الاوصاف للقاتل و الذي هو بالطبع ارثر مورجان.

الجدير بالذكر ان احد الحاضرين من استيديو روكستار ابلغ الاعلامي انه اذا ضغط اكثر على هذه المرأة و هددها بشكل اكبر او اقنعها بحجة ما فسوف ينجح في ضمان عدم ابلاغها للسلطات, شيء رائع اليس كذلك!

علمه و يشهد على جريمته حيث سيساعد ذلك على جعل التعرف عليه امر صعب و بالتالي في حال تلقت السلطات اي بلاغ من احد الشهود على جريمة ارتكبها هو لا يمكن التعرف عليه و بالتالي لا يمكن ملاحقته عندما يبتعد عن مكان الجريمة.

هذا الموقف يوضح مدى العمق في واقعية ردة الفعل لشخصيات NPCs التي يتحكم بها الذكاء الصناعي و لكن روكستار نجحت في جعل هذا الذكاء يشارك في بناء عالم لعبة متفاعل بدرجة غير مسبوقة بالواقعية و اعتقد ان مثل هذه التجربة ستتكرر كثيرا في مواقف اخرى.

> اطلاق النار في الهواء خلف الشهود عند ملاحقتهم سيربكهم ويجعلهم ينصاعون اليك.

تجربة اخرى تحدث عنها احد الاعلاميين ايضا قال انه كان يسير في طريقة و هو يمتطي حصانه و لكنه شاهد من على بعد عربة يسحبها حصان و قد وضع عليها فانوس ليضيء المكان و عندما اقترب من المكان وجد رجل يحمل بندقته يستعد للدخول الى احد الحقول و عندما شاهد ارثر يقترب منه طلب منه بصوت خافت ان يبتعد عن المكان و يتركه يدير شؤنه فعاد ارثر الى حصانه و انطلق مبتعدا و لكن على بعد مسافة سمع صوت اطلاق نار فقرر ان يعود الى نفس المكان الذي رأى في الرجل فوجده قد اصطاد طريدة كان يتربص لها في الحقل و بدأ هذا الرجل بسلخها و تقطيعها و نقلها الى العربة و وصف الاعلامي ان جميع المشاهد كانت تدور امام عينه حيث شاهد الرجل و هو يقطع الطريدة و ينقل اجزائها الى العربة.

> **روكستار تحاول مع لعبة Red Dead Redemption 2 ان تخلق عالم ليس كبير فحسب بل ايضا عميق و متفاعل و قد تكون تجربتنا للعبة عندما تصدر مؤخرا هذا الشهر فريدة من نوعها ولم تحدث ان حصلنا على تجربة مشابه في اي من العاب الجيل و ربما في تاريخ العاب الفيديو.**

من الاشياء الاخرى التي تحدث عنها بعض الاعلاميين هي نظام التحول الى حالة الشخص المطلوب ’Want-ed“ و التي ستجعل ارثر مورجان مطلوب للعدالة و تبدا السلطات و صيادي المكافأت بملاحقته و حسب مقارناتهم مع نفس النظام الذي تواجد في الجزء الاول او حتى مع جميع اجزاء لعبة GTA فقد اصبح الامر مختلف كثيرا فليس من السهل التخلص من حالة الشخص المطلوب ’Wanted“ بمجرد الابتعاد عن المكان كما في الالعاب الاخرى حيث سيكون الامر اكثر صعوبة خصوصا اذا كانت ملابس ارثر ملطخ بالدماء او مغطية بالطين حيث سيثير هذا شكوك من حولة بشكل مستمر مهما ابتعد لذلك عليه ان يتخفى او يقوم بالتخلص من هذه الاثار حتى لا يثير الشكوك عند الابتعاد و يتخلص من مطاردات السلطات و رجالهم.





خاصية ”ديد اي“ ستقدم عدة درجات يمكن تطويرها مع تقدمك في اللعبة

غرائز الحيوانات ستتأثر مع تغير الموسم



ستتعرف على جميع افراد عصابة ”دتش“ وسيكون لكل فرد منهم قصته الخاصة



سيكون هناك علاقة متنامية بين ارثر و حصانه



تحدي صيد السمك من الالعاب المصغرة التي ستتواجد في اللعبة

قصة اللعبة

القصة هذه المرة ستأخذنا بالوقت الى الوراء قليلا لما قبل احداث الجزء الاول حيث سنعود الى عصابة داتش فاندير ليند التي بدأت تتفكك و تنهار بعد ان غزى التطور و الحداثة الغرب الامريكي و بدأ يضع القوانين الصارمة لمكافحة الخارجين عن القانون و فرض التحضر و هذا الامر لن يتناسب مع عصابة فاندر ليند و افرادها الذين يجدون صعوبة في الاندماج مع التحضر و يقررون سلك الطريق الاخر و الابتعاد و الاستمرار في ممارسة الاعمال الخارجة عن القانون مثل السطو و السرقة و القتل و بالطبع القانون لن يتوانى في ملاحقتهم و سيضع كل رجاله و صيادي المكافأت في مواجهة العصابات الخارجة عن القانون من بينها عصابة فاندر ليند.

قصة اللعبة سنرصدهاههذ المرة من منظور ارثر مورجان احد اهم افراد العصابة و الذراع الايمن لقائدها "داتش" الذي اختاره من بين اكفأ اعضائها ليتولى ادارة شئونها و تسير امور افرادها و تولي مسؤليات كثيرة منها الدفاع عن معسكراتهم و جلب الطعام و المؤن اليهم بوسائل عدة مثل السطو و الصيد و غير ذلك.
ما سيميز قصة اللعبة عن سائر العاب روكستار السابقة ان احداثها ستسير بوتيرة بطيئة و هذا الامر قد يكون مناسب تماما لالعاب العصور القديمة مثل Red Dead Redemption 2 مقارنة بالعاب العصر الحديث مثل GTA5 و لكن ايضا هذا البطئ سيمتد الى احداث القصة و قد لاقى هذا رضى الكثير من عشاق اللعبة الذين تفاعلوا مع هذا الخبر عبر منصة تويتر و قد جمعنا بعض الردود و التي يمكنك مشاهدتها بالاسفل.

قد يكون عامل البطئ في سرد احداث اللعبة و قصتها احد العناصر الاساسية في لعبة Red Dead Redemption 2 خصوصا مع التفاصيل الدقيقة التي ستركز عليها اللعبة و التي لا يمكن ملاحظتها في نظام الوتيرة السريعة في الاحداث كما في GTA5 و بالتالي تبني روكستار لهذا النظام هنا قد يكون متعمد.



عالم اللعبة و الخريطة

هذه هي لعبة روكستار الاولى على اجهزة الجيل الجديد و نعتقد ان روكستار تتعمد ان تطلق العابها في الدورة الاخيرة من اعمار هذه الاجهزة حتى تتمكن من ان تكتشف كامل قدراتها و تحصل على الوقت الكافي لتطوير محركها من اجل استغلال هذه القدرة بالحد الاقصى و نعتقد ان لعبة Red Dead Redemption 2 ستكون هذه اللعبة التي ستظهر لنا القوة الحقيقية و القصوى لهذه الاجهزة.

عالم اللعبة حسب اراء بعض الذين تمكنوا من تجربة اللعبة مؤخرا قد تم تصميمة بدقة متناهية حتى ان البعض وصف ان كل شجرة وضعت فيه قد تم وضعها لغرض محدد و هذه هي لمسات روكستار في العابها التي تضع كل التفاصيل في كل صغيرة و كبيرة.

عالم اللعبة مفتوح و يحتوي على الكثير من البئيات المتنوعة التي ستمتد من بين البيئات الجبلية و الغابات و المناطق الثلجية و السهول و الوديان و لكن منطقة من هذه المناطق ستكون خصائصها المحدد و ايضا حيواناتها التي تتعايض مع مثل هذه الظروف و البيئة فمثلا سنجد الدف الاسود متواجد بين اشجار الغابات القريبة من الوديان و سنجد الثعالب و الذئاب في المناطق القريبة من المساحات الخضراء التي تتواجد فيها قطعان الابقار و الغزلان بحيث تتغذى عليها كلما جاعت و التماسيح بالقرب من ضفاف الانهار و البحيرات و هكذا

عالم اللعبة سيحتوي على حوالي 200 نوع مختلف من الحيوانات و الطيور التي سيكون لها سلوكها الخاص المحاكي للواقعية و ستتعامل مع بعضها البعض بشكل محاكي للطبيعة لذلك اذا واجهت ذلك الدب الضخم او النمر او اي من تلك الحيوانات المفترسة فكن حذر و فكر في الهروب قبل المواجهة.

الشيء الاخر الذي سيتميز به عالم اللعبة بجانب ضخامته و التفاصيل الكبيرة هو التفاعلية التي وصفها بعض من جرب اللعبة انها الافضل حتى الان في اي لعبة فيديو حيث سيكون لكل شيء يقوم به ارثر مورجان ردة فعل خاصة بناء على نوع هذا التصرف فاذا كان تصرف ارثر عدواني

الشيء الاخر الذي سيتميز به عالم اللعبة بجانب ضخامته و التفاصيل الكبيرة هو التفاعلية التي وصفها بعض من جرب اللعبة انها الافضل حتى الان في اي لعبة فيديو حيث سيكون لكل شيء يقوم به ارثر مورجان ردة فعل خاصة بناء على نوع هذا التصرف فاذا كان تصرف ارثر عدواني

فسيجد من يردعه و يلاحقة و لكن ايضا هناك من لن يهتم بالامر و بفضل الصمت و الابتعاد عن المكان و هناك من سيقوم بتبليغ السلطات للتصرف دون ان يتدخل و هكذا و ايضا سنرى التفاعلية في التواصل بين ارثر و الشخصيات المختلفة التي سيقابلها اثناء مغامرته و هنا ستكون هناك ردة فعل مختلفة حسب نية ارثر للتعامل معهم فمثلا هناك من سيعجب بحصان ارثر و يمتدحة اثناء مروره من امامه و هناك من سيفكر في مهاجمة ارثر و الحصول على امواله و ربما حصانه او ما يحمله من صيد و هناك من سيحتك ارثر بهم بغرض السرقة او الحصول على شيء ما و هذه المواقف ستولد ردة فعل معاكسة قد تنتج عنها احداث مثيرة.



الخيول

ستقدم اللعبة اكثر من ١٩ نوع مختلف من الخيول و يمكنك الحصول على حصانك الخاص اما بشرائه من احد الاسطبلات او من خلال اصطياده من عالم اللعبة او ربما سرقته من اي مكان و سيكون هناك علاقة خاصة بين ارثر و حصانه الذي سيختارة تعرف بالـ Bond Level سيكون مقسم الى ٤ مستويات ففي المستوى الاول لن يكون حصانك مستجيب لك بالشكل المطلوب بحيث اذا كان بعيد عنك فلن يستجيب لك في حال قمت باستدعائه و لكي يستجيب لك يجب ان يكون قريب منك بما فيه الكفاية ايضا في وقت المعارك و مع اصوات اطلاق النار فسوف تلاحظ ان حصانك .سيهرب من المكان و يبتعد. في المستوى الثاني سيصبح الحصان افضل من حيث الاستجابة و ستتمكن من التحكم به بشكل افضل خصوصا اثناء الالتفاف او على المنحدرات و لكن في المستوى الرابع فسوف يصبح الحصان مستجيب لك بشكل كامل و يزداد قوة و صرامة كما انه في المعارك ستجده يندفع و لن يخاف من اطلاق النار و اذا استدعيته في منتصف معركة فسوف يأتيك مهما كانت شدة اطلاق النار و مهما كان بعيد عنك.

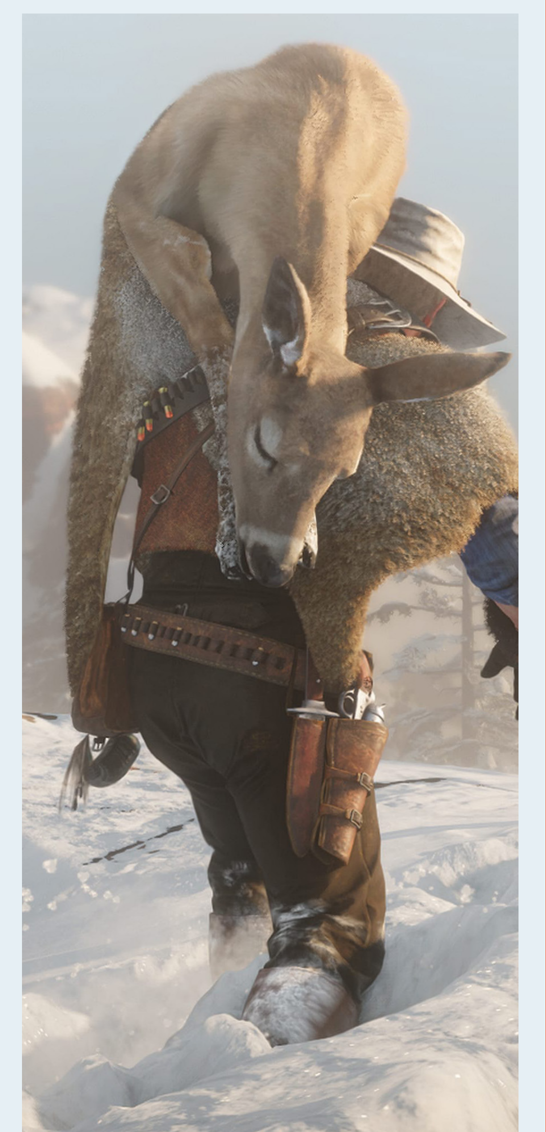
ايضا الحصان سيتمتع بعدة قدرات يجب ان ينتبه لها كل لاعب عندما يريد اختيار حصانه و من هذه القدرات المهمة هي القوة الجسدية التي ستجعل الحصان يتمكن من حمل اشياء ثقيلة الى مسافات بعيدة و ايضا قوة التحمل التي ستجعل الحصان يتحمل الضغط المرتفع عند الجري او الهروب لمسافات طويلة.

ايضا ستتمكن من استخدام سروج بانواع مختلفة يمكنك الحصول عليها من خلال شرائها من المتاجر او الحصول عليها من عالم اللعبة و سيكون لكل سرج خصائصه المميزة مثل سعة حمل المعدات و الاسلحة او ايضا بعضها يعطي للحصان قدرات مميزة مثل زيادة التحمل او السرعة.

الصيد

ايضا فيما يخص الصيد و نحن نعلم ان صيد الحيوانات سيكون بمثابة شيء شبه اساسي من اجل الحصول على المال بعد بيعها في الاسواق او تعتبر كمصدر لتطوير المعدات و الاسلحة من خلال استخدام جلودها و ايضا ستكون مصدر الغذاء الاساسي لارثر و افراد العصابة الذين ينتظروا في المعسكر, و من بين التفاصيل الجديدة التي سيتم التركيز عليها هي مشاهد سلخ الحيوانات بعد صيدها حيث ستشاهد ارثر و هو يقوم بسلخ الحيوان الذي اصطاده و ايضا دقة التفاصيل ستظهر لك العلامات على جسد الحيوان مثل مكان اصابته برمح او بالرصاص الذي اطلقته عليه و تسببت في قتله و الدماء التي تلطخ جسم الحيوان.

الحيوانات التي ستقوم بصيدها ان لم تقوم بحملها و نقلها الى المعسكر او بيعها سوف تتعفن مع مرور الوقت و تصبح عديمة الفائدة.



المهمات

اللعبة ستقدم العديد من المهمات الاساسية و الجانبية و لكن لم تكشف روكستار عن طبيعة هذه المهمات كونها ستؤثر على محتوى القصة و ستجعله متروك للاعبين لاستكشافه عند اطلاقها ولكن هذه المهمات ستكون متنوعة ما بين عمليات السطو و الانتقام و الخطف و السرقة و بعضها ستكون لها علاقة برجال القانون الذين يلاحقون عصابة فاندر ليند و بعضها سيكون لها علاقة بافراد العصابة نفسها و بعضها سيكون مواجهات مع عصابات اخرى هاربة من وجه العدالة.

ايضا ستقدم اللعبة العديد من المهمات الجانبية التي ستساعد في اكتشاف عالم اللعبة و رفع مستويات الشخصية و ايضا ستكون لها قصصها الجانبية التي ستعطي اللعبة اجواء اكثر متعة.

الاونلاين

ستحصل لعبة Red Dead Redemption 2 على طور اونلاين مخصص و منفصل و حسب تصريحات روكستار الاخيرة فسوف يتم التعامل مع طور الاونلاين Red Dead Online كلعبة منفصلة سيتم دعمها بالمحتوى المتجدد مثل المهمات و التحديات و الادوات و غيرها على غرار لعبة GTA5 و لكن و الاهم من كل هذا ان المحتوى سيكون مجاني لكل من يمتلك نسخة من اللعبة.
طور الاونلاين سيتم اطلاقه في شهر نوفمبر اي بعد اطلاق اللعبة الاساسية بمدة قد تصل الى شهر كامل و سيتوفر الطور في البداية على شكل بيتا بحيث تقوم روكستار خلاله من اصلاح بعض المشاكل التي قد تواجه اللاعبين و اختبار بعض الخصائص الجديدة على ان يتم اطلاقه فيما بعد بشكل كامل.

المحتوى الخاص لمالكي اجهزة PS4

تم الكشف مؤخرا عن محتوى خاص سيتم اطلاقة لمالكي اجهزة البلايستيشن 4 حيث تمتلك سوني شراكة خاصة مع روكستار للتسويق للعبة Red Dead Redemption 2 مع وجود محتوى حصري سيحصل علية مالكي اجهزة البلايستيشن 4 قبل بشهر كامل عن نسخة الاكسبوكس وان.



المحتوى الخاص لمالكي اجهزة PS4 حيث

تم تصنيف المحتوى الى 4 اضافات هي كالتالي:

1/ بدلة Grizzlies Outlaw Outfit

يتميز Grizzlies Outlaw Outfit بمظهر رائع و متين وهي مثالية لاستكشاف غابات Ambarino و ستتوفر من اليوم الاول لاطلاق اللعبة في طور القصة و كذلك من اليوم الاول لاطلاق طور الاونلاين في نوفمبر.

يمتاز هذا الجاكيت بانه مصنوع بالكامل من الصوف المبطن و مزين بجلد طبيعي محاك يدويا مع صدرية من الجلد مزينة بالألوان و بتفاصيل دقيقة مع منديل أسود , ومشبك مزخرف تم استلهام تصميمها من بدلة "رئيس الولايات الشمالية".

2/ الحصان العربي باللون الاحمر الكستنائي Red Chestnut Arabian Horse

يشتهر الحصان العربي Red Chestnut Arabian Horse بسرعته وسهولة التحكم به وهو يتواجد في قمة تصنيفات معظم الخيول التي قد تجدها في البرية و يتقدم في الاداء و القوة على جميع الخيول المتاحة.

و سيتوفر من اليوم الاول لاطلاق طور الاونلاين في نوفمبر.

3/ السرج المصنوع من جلد التمساح Alligator Skin Ranch Cutter Saddle

بالإضافة إلى مظهره الأنيق , يوفر السرج المصنوع من جلد التمساح عدد من الفوائد بما في ذلك تعزيز الصحة الأساسية والقدرة على التحمل مما يزيد من سرعة وتسارع الحصان. هذا السرج هو نسخة محسنة من السرج الأساسي الذي يأتي للاعبين عند بدء تشغيل Red Dead Online.

و سيتوفر من اليوم الاول لاطلاق طور الاونلاين في نوفمبر.

4/ مسدس High Roller Double-Action Revolver

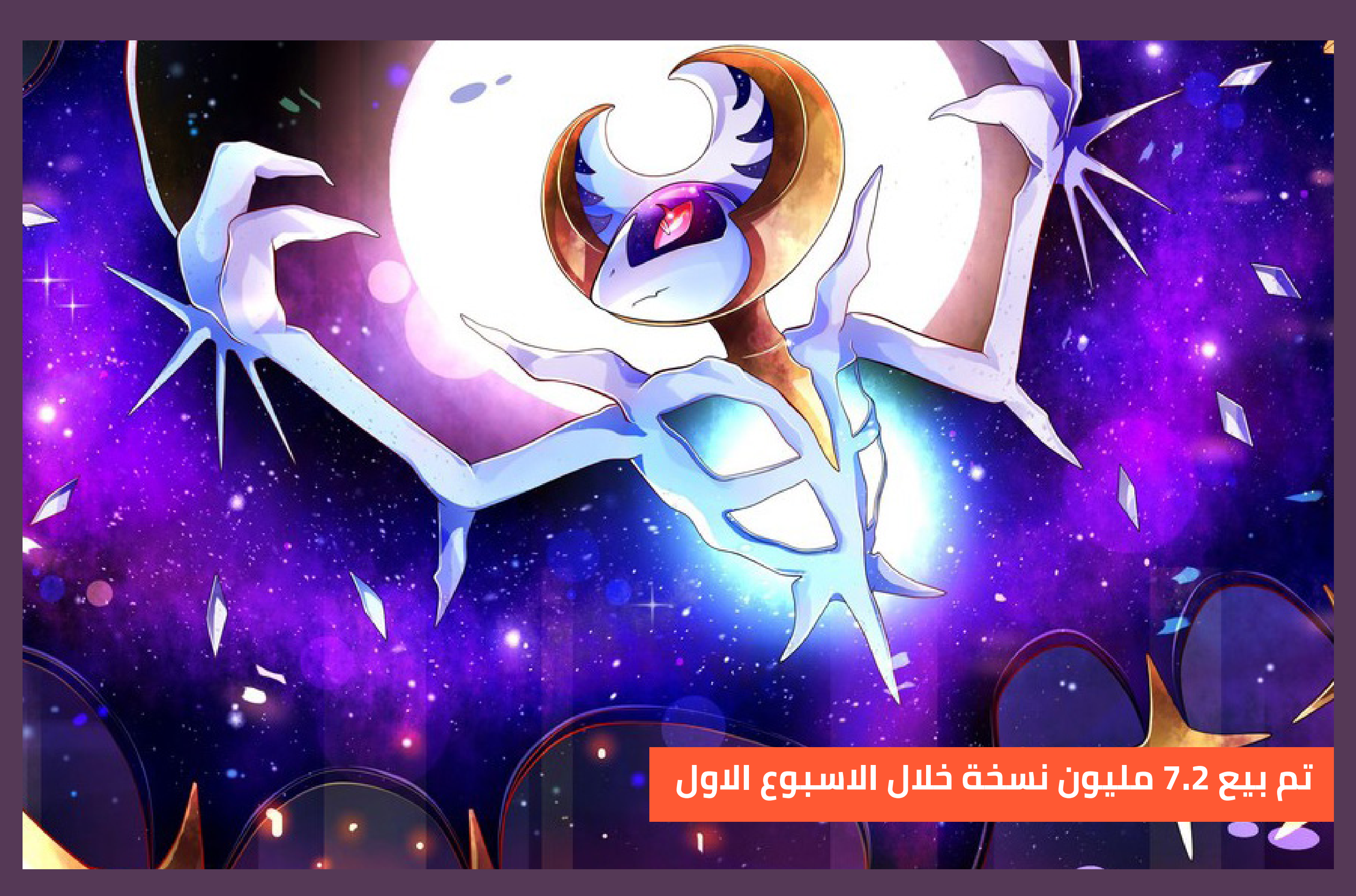
النظرات يمكن أن تقتل: إن مسدس High Roller Double-Action يعمل بجسم فولاذي مصقول مع نقش فريد من نوعه و مفصل بشكل جميل. يحتوي المسدس نقش رائع لجمجمة منحوتة في القبضة و بطاقة و هذا يجعله يمتاز بمعدل سريع لاطلاق النار عن جميع المسدسات.

و سيتوفر من اليوم الاول لاطلاق طور الاونلاين في نوفمبر.

كما اسلفت هذا المحتوى سيكون حصري مؤقت لمالكي اجهزة بلايستيشن 4 و سيتم اطلاقه على المنصات الاخرى بعد 30 يوم من اطلاقه سواء لطور القصة او طور الاونلاين.

TOP 5
الحصريات الاسرع مبيعا على اجهزة الجيل

شهد الجيل الحالي للاجهزة المنزلية اطلاق الكثير من العناوين الحصرية التي تميزة على هذة الاجهزة الجديدة سواء بقوتها التقنية من رسومات و مؤثرات او من جودة محتواها سواء من حيث القصة او اسلوب اللعب و قد نجح الكثير منها في تحقيق مبيعات كبيرة خلال فترة اطلاقها في الاسواق و هنا في هذا التقرير سنتحدث عن اسرع 5 حصريات من حيث المبيعات على الجيل الحالي.



لا شك ان وجود كلمة POKEMON في العنوان سيجعلها في قمة القائمة فبعد 3 سنوات من اطلاق الجزء السابق الذي حمل اسم X & Y جاء هذا الجزء ليروي عطش عشاق العاب البوكيمون و بالفعل اللعبة شهدت اقبال كبير منذ الايام الاولى لاطلاقها و قد تخطت مبيعات اللعبة حاجز 14 مليون نسخة حتى الان نصفها تم بيعة فقط خلال اول اسبوع لاطلاقها في الاسواق.



هذة اللعبة هي شعار البلايستيشن طوال اجزائها السابقة و حتى جزئها الاخير على بلايستيشن 4 الذي نجح في رفع مستوى السلسلة قصصيا و تقنيا و تمكنت من الحصول على العديد من الجوائز العالمية سواء من حيث افضل اخراج و افضل قصة و افضل رسومات.



اخر حصريات البلايستيشن 4 التي صدرت و كان لها صدى قوي خصوصا انها العنوان الاول من استيديو Guerrilla التي تقدم لنا عالم مفتوح باسلوب العاب الار بي جي و بمنظور الشخص الثالث بعد سلسلة Killzone الذي اشتهر بها هذا الاستيديو المبدع, اللعبة حققت نجاح كبير و الفضل يعود لجودتها الرائعة و كذلك التسويق القوي.



تم بيع 1.2 مليون نسخة في يومين فقط

يعتبر هذا الجزء هو الافضل منذ اطلاق اللعبة على جهاز SNES قبل عقود وقد بقت اللعبة افضل جزء فرعي لسلسلة MARIO على الاطلاق حيث حققت اقبال منقطع النظير عندما صدرت على جهاز ألوي يو لتصبح بشكل سريع افضل عنوان يحقق مبيعات على على اجهزة الجيل بعدد 8.26 مليون نسخة, و اللعبة الان ستأتي بنسخة Deluxe المحسنة لجهاز نينتيندو سويتش.



تم بيع 1.34 مليون نسخة خلال اول اسبوعين

من ما لا شك فيه ان تكون اللعبة ضمن هذة القائمة حيث شهدت منذ اطلاقها في 3 مارس مع اطلاق جهاز نينتيندو الجديد سويتش اقبل كبير من قبل جمهورها المتعطش للسلسلة و قد نجحت اللعبة في حصد تقيمات جبارة جعلتها من افضل العبا الجيل بتقيم 97/100 في موقع التقيمات العالمي Metacritics و مازالت اللعبة تحقق اقبال كبير في الاسواق العالمية



دراسة تثبت ان العاب الفيديو لها تأثير عكسي على سلوك الاشخاص

لقد شاهدنا الكثير من الدراسات التي تحدثت عن علاقة العاب الفيديو بالعنف و بعضها ايد فكرة ان العاب الفيديو قد يكون لها دور دفع بعض الاشخاص لارتكاف اعمال عنف بغض النظر عن شدتها بينما جائت بعض الابحاث الاخرى في الجهة المعاكسة و اكدت ان العاب الفيديو ليس لها اي اثر على دفع الاشخاص على ارتكاب اي نوع من اعمل العنف.

الدراسة بدات من عام ٢٠١٠ و حتى ٢٠١٧ و تم استهداف الفئة العمرية ما بين ٩ الى ١٩ سنة في كل من الولايات المتحدة و المانيا و اليابان.

جاي هوول المسؤل عن هذه الدراسة قال انهم من خلال تحليل النتائج تبين لهم ان الاشخاص الذين يمارسون العاب الفيديو لديهم ميول الى التصرف الجسدي العنيف اكثر من اي اشخاص اخرين رغم ان هذه النتائج ليست عالية لكنها موجودة بالفعل.

ان العاب الفيديو لها دور في جعل مستخدميها يميلون الى العنف و العصبية اكثر من الاشخاص الذين لا يقضون اي وقت مع العاب الفيديو

في البداية اريد ان اتحدث عن اخر الابحاث التي قامت بدراسة سلوك اللاعبين على المدى الطويل حيث قامت الاكاديمية الوطنية للمجتمعات التي يقع مقرها في الولايات المتحدة الامريكية بعمل دراسة امتدت على ٧ سنوات في عدة مناطق مختلفة و كانت النتيجة هي ان العاب الفيديو لها دور في جعل مستخدميها يميلون الى العنف و العصبية اكثر من الاشخاص الذين لا يقضون اي وقت مع العاب الفيديو.

يذكر ان جاي هوول قد اشرف على بحث مشابه في السابق و الذي نتج عنه بان ممارسي العاب الفيديو قد يكون لديهم ميول اكثر الى المغامرة و المخاطرة اكثر من الاشخاص الاخرين. من ناحيتها قامت صحيفة US Today بنشر تقرير مضاد توضح فيه انه لا يوجد سواء داخل الولايات المتحدة او خارجها اي دليل يثبت ان العاب الفيديو تكمن وراء اي تصرف عدواني و ان البحث يفتقر الى الادلة خصوصا من عدم وجود اي بحث اخر يثبت ذلك.

وجهة نظر



زكريا احمد
طبيب , مؤسس موقع و قناة VGA4A

لا اريد ان اتعمق اكثر في الحديث عن علاقة العاب الفيديو بالعنف لان الامر قد يكون مختلف من وجهة نظر البعض فمثلا السلوك العنيف لا يشترط ان ينتج عن ممارسة العاب عنيفة مثل Doom او Wolfenstein او غيرها من الالعاب التي تحرك المشاعر العنيفة لدى اللاعب و تحتوي على الكثير من الدماء و تقطيع الاوصال و لكن هذا الاندفاع قد يكون لحظي و ينتهي بانتهاء الحدث و لا يستمر مع الشخص, مثال اخر قد يكون اوضح للبعض و يثبت ان هذا الشيء يعتمد على طبيعة هذا الشخص و لكنه ليس عام فمثلا هناك من يتصرفون بعنف و قد يتسببون بالضرر لمن حولهم عند ممارسة لعبة فيديو صغيرة لا تحتوي على مشاهد عنيفة او دموية مثل Super Mario Party او لعبة كراش او غيرها من الالعاب البسيطة الخالية من اي مشاهد عنف و بالتالي السلوك العنيف لا يرتبط بالعاب الفيديو بل يرتبط بطبيعة الشخص نفسه.


Shadow of the Tomb Raider | مـراجعة

Shadow of the Tomb Raider الجزء الثالث و الاخير في السلسلة المعاد اطلاقها منذ عام 2013 و التي كانت بدايتها مع Tomb Raider و بعد ذلك Rise of the Tomb Raider و تحط لارا مغامرتها في رحلتها الاخيرة خلف البحث عن الاثار و كشف المزيد من اسرار والدها التي تكتم عليها.

قصة اللعبة ستركز بشكل كبير على شخصية لارا و التغيرات الكبيرة التي حدثت لها خلال الاجزاء الثلاثة للعبة و ستشعر من الوهلة الاولى هذا التغيارت من تصرفات و سلوكيات لارا و من اللحظة الاولى للمغامرة التي ستبدأ بشكل حماسي و ستشدك خلفها منذ البداية و لكن ستشعر ان لار كروفت لم تعد لارا الضعيفة المتخوفة و المترددة بل اصبحت لارا اللا مبالية و الاندفاعية.

مرة اخرى لارا ستسابق منظمة ترينيتي التي تبحث عن الاثار و الكنوز التي خلفها القدماء في قبائل المايا و كشف السر الاكبر و لكن من سيساهم في نجاح مساعيهم هذه المرة هو تسرع و اندفاع لارا و ستتعرف على ذلك عند تجربتك اللعبة التي من المفترض انها اصبحت الان متاحة للجميع.

لارا اصبحت لا تهتم بمن حولها و لا حتى بالناس المقيمين في بيوتهم و كل همها ان تحصل على ما تريد حتى و لو كلفها ذلك القضاء على قرية كاملة او حتى لو كلفها ذلك حياتها هي شخصيا فقد اصبحت اندفاعية و راء اهدافها الخاصة و لكن دائما هناك من وجد لكي يصلح هذه الاخطاء حيث سيكون صديقها جونا دائما خلفها و داعم لها و ايضا منقذها في كثير من الاحيان.

اسلوب اللعب هذه المرة شهد بعض التغيارت رغم انه مازال يحافظ على العناصر الثلاثة الاكبر و هي التسلل من خلف الاعداء و القضاء عليهم خلسة او الهجوم المباشر بالاسلحة النارية و القوس و الاستكشاف و التسلق و الالغاز و لكن من تجربتي للعبة فارى ان المطورين في استيديو كريستال ديناميكس و ايدوس مونتريال ركزوا في عنصر القتال على اسلوب التخفي و التسلل و وضعوا عناصر اضافية اليه لجعلة اكثر متعة مثل التركيز في شجرة المهارات التي تنقسم الى 3 اقسام وهي المحارب Warrior باللون الاحمر و التي من خلالها ستتمكن من تطوير قدرات لارا القتالية للتعامل مع الاعداء سواء عن قرب او باستخدام الاسلحة عن بعد و المباغتة من فوق المناطق المرتفعة و ايضا الشيء الجديد و الممتع خصوصا في الغابات حيث يمكنك الان سحب الاعداء بالحبل و تعليقهم على الاشجار خلسة.

اما مهارة البحث او Seeker باللون الازرق و التي تكسب لارا قدرات خاصة تمكنها من رؤية ما حولها من ادوات و نباتات يمكنها الاستفادة منها او حتى رصد نقاط ضعف الحيوانات و تحديد مكان القلب بحيث يمكن صيدها و القضاء عليها بضربة واحدة بالسهم.

اما مهارة المجمع او scavenger باللون الاخضر و التي ستمكن لارا من التقاط المواد التي تستطيع ان تستخدمها في تطوير قدراتها القتالية مثل التقاط و تصنيع السموم من العناكب و الافاعي و التقاط النباتات التي يمكن استخدامها في صناعة السموم و الغاز الكفيل بجعل الاعداء يتساقطون او يفقدون صوابهم.



هذه المهارات ستتمكن من تطويرها بالحصول على نقاط المهارات من خلال انجاز المهمات الاساسية و الجانبية في اللعبة و ستكون عنصر مهم في تطوير قدرات لارا و تسهيل المواجهة مع الاعداء خلال تقدمك في اللعبة.

لارا ستعتمد في القتال على القوس و السكين و الاسلحة النارية التي افضل عدم اللجوء اليها الا وقت المواجهة المباشر في حال انكشاف امرك و هذه الاسلحة جميعها قابلة للتطوير لتحسين ادائها و يمكن تطويرها من خلال ادوات و اشياء تجمعها من عالم اللعبة مثل جلود الحيوانات و الاخشاب و ريش الطيور.

ستتمكن من الوصول الى الكامب و هي خيمة تعد بمثابة المكان الامن حيث ستشعل شعلة من الخشب في الوسط و ستظهر لك قائمة التطوير التي تنقسم الى 3 اقسام الاولى للمهارات و الثانية للاسلحة و الثالث للملابس و ستتمكن من خلال هذه القوائم تطوير المهارات و الاسلحة و ايضا مظهر لار و اذكر ان البسة لارا ليست تجميلية فحسب بل ستساهم في اكسابها قدرات خاصة مثل التخفي من الاعداء او تقليل اصدار الاصوات عند المشي خلفهم او الهبوط من مكان مرتفع.

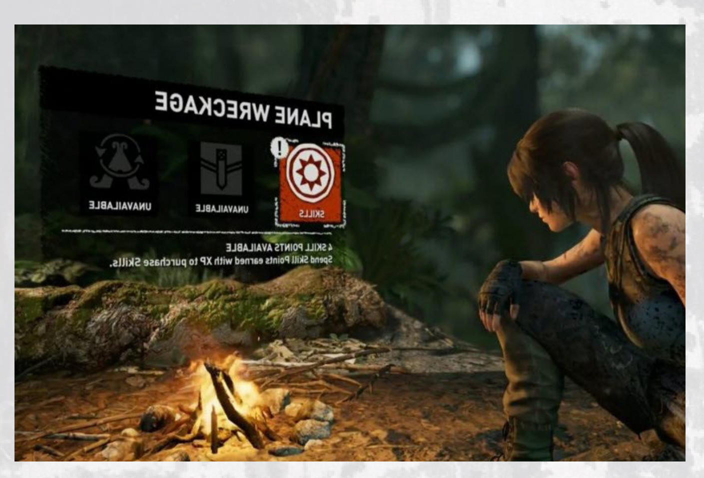
Shadow of the Tomb Raider تعتمد بشكل كبير على القفز فوق الحواف و التسلق و هذا من احد العناصر التي اعطت اسلوب اللعب طعم خاص خصوصا تلك اللحظات التي تضع لارا في مواقف حرجة و سريعة تطلب منك الضغط على الازرار في الوقت المناسب QTE ايضا حركة الكاميرا السينمائية في بعض المواقف ستجعل اسلوب اللعب اكثر متعة.

ايضا مازالت تحافظ اللعب على الاسلوب الروائي حيث ستستمع للارا و هي تتحدث طوال الوقت و تصف بعض المواقف او المناطق التي تزورها و لا ننسى المناطق او القرى التي ستتمكن لارا من زياراتها حيث ستتمكن هناك من بيع و شراء بعض الادوات و الاسلحة و ايضا الحصول على بعض المهمات الصغيرة و الجانبية التي ستساهم في رفع المستوى و الحصول على ادوات جديدة.

العنصر الثالث و الاهم في اسلوب اللعب و هو الالغاز و الاستكشاف و هنا اريد ان اقف عند نقطة مهمة و مميزة من فريق التطوير و هي التحكم في الصعوبة فهناك مجال للتحكم في صعوبة اللعبة نفسها ككل و ايضا هناك مجال للتحكم في العناصر الثلاثة و هي القتال و الالغاز و الاستكشاف و هذا يعطي تنوع اكبر في تحديد اسلوب لعبك الخاص.

الالغاز في اللعبة تم اتقانها بشكل جدا مميز كما تعودنا في الاجزاء السابقة و لكن الان اصبحت اكثر تعقيدا خصوصا الالغاز المركبة التي تتطلب منك اتمام عدة خطوات متتالية حتى تتمكن من فتح احد البوبات او سحب احد الجسور و ما الى ذلك و صراحتا اريد ان اشكر المطورين على اللمسات الرائعة في تصاميم الالغاز في اللعبة.

ايضا المقابر و المناطق و رغم ان اللعبة مازالت خطية و ليست عالم مفتوح لكن ستكون هناك مساحات مفتوحة مثل المقابر و التي ستتمكن من التجول فيها و استكشافها و كشف بعض الاسرار بين زواياها و جمع ما يمكن جمعة من ادوات و معدات تستخدمها في تطوير قدراتك.





قبل ان انهي حديثي عن اسلوب اللعب حاول قدر الامكان الاعتماد على المواجهة الصامته و التسلل مع استخدام البيئة المحيطة للتخفي حتى انه يمكنك الحصول على مهارة تمكنك من استخدام الطين من اجل تغطية جسد لارا و عمل تمويه بحيث يصعب على الاعداء رصدها ايضا ستجد هناك جدران تغطيها اعشاب كثيفة يمكن للارا التخفي داخلها و تنفيذ هجمات مباغتة على الاعداء.

الرسومات في اللعبة حصلت على تحسن كبير جدا و اصبحت تنافس جودة رسومات العاب طغت على هذا المجال مثل سلسلة Uncharted و حتى God of War فلعبة Shadow of the Tomb Raider قدمة جودة رسومات جدا رائعة و مميزة خصوصا في البيئات الخضراء داخل الغابات و بين المستنقعات المائية و الطينية و ستشعر بتفاعل لارا مع البيئة المحيطة ايضا و هذا شيء ستلاحظة طوال الوقت.



تصاميم الشخصيات ايضا كان جيد جدا و لن اقول ممتاز و الشيء الذي لفت انتباهنا هو افتقار الشخصيات للتعابير على الوجه اثناء الحديث ايضا شخصية لارا كانت تفتقر بشكل كبير للتصميم الدقيق و يبدو ان المطور قد ركز بشكل اساسي على وضع كل طاقته في تصميم عالم اللعبة و ترك الشخصيات بالتصميم القياسي.

عالم اللعبة تم تصميمه بشكل جدا رائع و احترافي و اعتقد انه حصل على جهد كبير من المطورين سواء في تصاميم الغابات الخضراء الكثيفة و الحيوانات التي ستشاهدها تظهر هنا و هناك و ايضا الاضائة و المؤثرات التي تم اتقانها بشكل رائع جدا.

بالمختصر المفيد رسومات اللعبة جعلتها من الالعاب التي تنافس سلسلة Uncharted و حتى God of War و غيرها من الالعاب التي صدرت حديثا.

الاصوات في اللعبة جيدة و لكن تجربتي لها كانت من خلال الدبلجة العربية و التي رغم ان اداائها كان ممتاز و يساهم في اندماجك في اجواء اللعبة الا ان المشاكل التقنية كانت حاضرة و بشكل كبير حيث في الكثير من المشاهد ستلاحظ انه لا يوجد اي تزامن ما بين حركة شفاه الشخصيات و الكلام ايضا في كثير من المشاهد لاحظت ان الترجمة اما انها تتأخر او تستبق الاحداث التي تدور على الشاشة و بفارق زمني كبير و اتمنى ان يتم اطلاق تحديث ينهي هذه المشكلة المزعجة.

غير ذلك فالاصوات كانت جدا رائعة و متقنة خصوصا الاداء العربي الذي اعطة احساس مناسب لاجواء اللعبة و ساهم في اندماجنا معها.



- قصة عميقة و الاهم من ذلك طريقة التقديم المشوقة.
- التركيز على اسلوب التخفي في القتال و تنوع المواجهات ما بين الانقضاض و المباغتة
- مهارات متنوعة لتقوية قدرات لارا ما بين مهارات القتال و التصنيع و الاستكشاف
- الغاز اللعبة اصبحت افضل من السابق و تعطي مجال اوسع للتفكير و الاستكشاف
- رسومات جبارة تنافس اوقوى الالعاب

- مشاكل تقنية في معدل الاطارات في بعض المراحل
- الدبلجة العربية رغم انها متقنة في الاداء الا انها تعاني من مشاكل تقنية في التزامن
- تفاصيل ملامح الشخصيات بدائية و خالية من الواقعية

8.5

جيدجدا

لعبة Shadow of the Tomb Raider واحدة من اكثر الالعاب التي كنا متشوقين لتجربتها هذا العام و قد جائت اللعبة عند حسن توقعاتنا و قدمت لنا المتعة الحقيقية التي توقعناها منها رغم بعض المشاكل التقنية البسيطة التي يمكن تجنبها الا ان اللعبة قدمت قصة عميقة و اسلوب لعب ممتع برسومات خلابة.



5 حقائق و غرائب عن لعبة GTA5 قد لا تعرفها من قبل

قد يكون من الصعب على اي لاعب ان ينسى اسم GTA0 سواء كان من عشاق السلسلة او لا فهذه اللعبة حققت نجاح منقطع النظير حتى انها خرجت عن اطار منافسة العاب الفيديو و ذهبت الى ما هو ابعد من ذلك لكي تنافس كبرى العناوين في عالم الترفيه خاصتنا كبرى اعمال هوليوود السينمائية و كانت في الصدارة دائما.

1 نهاية ثالثة غير متوقعة

عرفت لعبة GTA0 بنهايتها المتعددة و التي ستعتمد على اختيارك انت في تحديد هذه النهاية حيث كان هنا ٣ نهايات الاولى ستؤدي الى موت تريفور و الثانية موت مايكل بينما الثالث كانت اقل عنف خصوصا لمن تعلق بالشخصيات الثلاثة طوال اللعبة حيث خلالها كان على الابطال الثلاثة الاتحاد مع بعضهم البعض و مقاتلة اعدائهم جميعا ولكن هذه النهاية لم تكون في البداية موجودة حيث كانت النهاية الثالثة تقرر موت فرانكلين بحيث ينضم لامار الى تريفور و مايكل في النهاية بدل من فرانكلين و لكن حمدا لله هذا لم يحدث.

2 لماذا كان مايكل يميل الى اي شخص يتحدث على يمينه؟

قد يكون قد لاحظ البعض ان مايكل كان يميل برأسه نحو اي شخص يتحدث و هو يقف على يمينة و هذا الامر غير مقصود في اللعبة و لكن الممثل الصوتي و مؤدي دور شخصية مايكل نيد لووك لا يسمع باذنه اليمنة في الحقيقة و هذا كان يدفعة الى ان يحرك راسة ناحية اي شخص يتحدث على يمينه اثناء عملية التقاط الحركة للعبة و قد تم تسجيل ذلك في اللعبة نفسها.

3 افراد عصابات حقيقين تواجدوا في اللعبة

قد تكون هذه واحدة من اخطر الحقائق في لعبة GTA5 حيث اعتمدت روكستار على افراد عصابات حقيقين لكي يؤدوا دور بعض افراد العصابات الذين تواجدوا في اللعبة و قد تم جمع عدد كبير منهم و دعوتهم الى مقر التسجيل لهذا الغرض و من بين هذه العصابات كانت عصابة El Salvador و ايضا كان احد افرادها الحاضرين قد افرج عنه حديثا من السجن.

4 هناك علاقة بين فرانكلين و CJ

كارول جيسن او الشهير بـ CJ من لعبة GTA: San Andreas مازال على قيد الحياة و ربما رأيت دليل على ذلك عند زيارتك لشارع Grove Street و لكن و بعيد عن اللعبة فهناك علاقة تربط بين مؤدي دور شخصية فرانكلين في GTA5 شون فونتينو و مؤدي دور شخصية CJ يونج ميلي حيث انهما ابناء عم في الحقيقة.

5 الخريطة مفتوحة بالكامل منذ البداية و موسيقى اللعبة اصلية

لاول مرة في تاريخ سلسلة GTA فقد كانت خريطة اللعبة مفتوحة بالكامل من اللحظة الاولى و لم يتم تقيد اللاعب بالتجول في مناطق محددة على ان يتم افتتاح باقي المناطق بشكل تدريجي مع تقدمه في القصة حيث و من اللحظة الاولى بامكان اللاعب ان يتجول و يستكشف كل من لوس سانتوس و بلين كاونتي بالكامل, ايضا و على غرار لعبة Red Dead Redemption فقد تم استخدام موسيقى اصلية تم شراء حقوقها

/ VGA4A

في حال وجود استفسار او للتواصل :

info@vga4a.com

